

ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

5.11.94
Kč 24,-

35
Sk 29,-
DM 2,-

EXCALIBUR



ŽELÍŽKO 94

EXCALIBUR Show

Commodore Amiga, Atari Jaguar, Apple Macintosh, PC, Nintendo, Sega...

prodejní výstava her a počítačů

zkuste tam přijít!

počítačové hry "v akci"

největší herní akce v dějinách střední Evropy

Zlatý joystick

Z výsledků:

Arbi Computers:

Project X, Amiga 600, Libor Pavlik, 219 000

Tubular Worlds, PC, David Jirků, 182 650

Knihkupectví Ryšavý:

Wolfenstein 3D, 386 DX/4 MB, Pavel Dubšík, 423 100

Xenon 2, 386 DX/4, Tomáš Šafář, 1.220 170

Arcadia:

Streetfighter II, Amiga 1200, Jan Knežínek, 401 106

Epic Pinball, Amiga 1200, Erik Hutter, 53.845 000

PC shop:

Tempest 2000, Jaguar, Jan Kamzik, 606 503

JRC:

Cybermorph, Jaguar, Jakub Slanina, 179 750

Dvořák Computers:

Project X, CD32, Pavel Kunrt, 334 000

Amiga Star:

Pinball Fantasy, CD-32, Aleš Veselý, 64.820 680

Apocalypse, Amiga 1200, Jiří Stránský, 71 - 5th level

Beavers, CD-32, Jan Mátl, 6 396

TNC:

Raptor, 386 DX40, Jiří Hradil, 1.543 855

PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1, 110 00

JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6, 169 00

DVOŘÁK COMPUTERS, Tylova 406, Kutná Hora, 284 01

ARBI COMPUTERS, Železná 119, Mladá Boleslav, 293 01

ARCADIA, Skuhařského 54, Č. Budějovice, 370 01

BBS, O. D. Korál, II. p., Plzeňská 9, Děčín 4, 405 61

DIGITRONIC s. r.o., Hradecká 1151, 500 02, Hr. Králové

Amiga STAR, Armenská 583, Pardubice, 530 02

COMA S.R.O., O. D. Fonya, Náměstí Miru, Svitavy, 568 02

KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno, 602 00

TM COMPUTER, Nám. Svobody 3, Frydek-Místek, 738 02

TNC, Krátká 9, Prostějov, 796 01

BEZ ZÁRUKY:

CONSUL, Pálenická 28, Plzeň, 323 17

ALFA COMPUTER, 28. října 243, Ostrava

GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most

KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří

živé ukázky těch nejlepších a nejnovějších her

hrají!!!

řešte se!!!

chodíte po dvou (né, po čtyřech)

ProCA



Presto-CS
COMPUTER

PRINGTON

JRC

V příštím Excaliburu kupón na 50% slevu!!!

3. a 4. prosince v Paláci u Hybernu Praha

**Tri ze čtyřech**

Vážená redakcia časopisu Excalibur! Som pravideľným čitateľom Vášho časopisu. Nakoľko som niekedy až príliš miernej povahy, doteraz som sa nikdy nenechal vyprovokovať článkami, či vo Vášom časopise alebo niekde inde k písomnej diskusii. Ale po prečítaní článku „Bude státním?“ v Ex. 31 mi to nedalo. Chcel by som sa vyjadriť (teda už keď písem) k viacerým tématom: ① K tzv. tiežpodnikaniu nemenovaného štátneho podniku ohľadom ochranej známky Excalibur nenachádzam slušných slov. Preto Ti milý vydavateľ nielen, že budem držať palce, ale nakoľko za všetkým sú peniaze, okamžite si idem predplatniť Ex. aj na rok 1995. K tejto akcii, ako k aktívnej podpore nielen môjho nejobľubenejšieho časopisu, vyzývam aj ostatných čitateľov, ktorým osud Ex. nie je fahostajný!!! ② „Konec války ...istú“ - plný súhlas s názorom vysloveným v tomto liste. Nechajme raz a pre vždy tie žabomyšie vojny minulostou. Ved' všetci sme hlavne priažnivci počítačových hier. Ja osobne si rád prečítam recenziu a návod na akúkoľvek hru, pre akýkoľvek typ počítača. To, že to nie je práve pre ten môj počítač mi nevadí. prečítať si recenziu resp. návod na dobrú hru v Ex. je ako pohovorí si s dobrým priateľom. ③ Dotlač starších čísel Ex. - len dúfam, že nezabudnete aj na svojich predplatiteľov (teda teraz myslím hlavne zahraničných ako v mojom prípade), ktorý by si radi dokúpili staršie čísla a nemajú možnosť navštítiť Ex. show. Myslim, že viac informácií by neuškodilo. ④ Excalibur BBS - málo informácií, to je to čo o Vás mám. V nodeliste sice je Vaše číslo uvedené, ale pokus o FREQ na FILES zostal bez odozvy (BTW: neocákávám na Vašej BBS nelegálne kópie hier. Ale mohli by tam byť napr. návody starších hier. :)) Ak by bolo možné uverejniť trochu viac informácií o Vašej BBS. S pozdravom Váš čitatel **Igor Juran**.

Jsem velmi potěšen, že jsi se trefil třemi čtvrtinami svých poznámek přímo do černého. Kromě války -istů, kterou se necholám zabývat (Jednak PC-čkáři nejsou -isti a za druhé celý spor vyvolal JKL, který potřeboval téma pro tu svou mizernou diplomovou práci ze sociologie a nezastavil se před ničím.* Není také pravda, že za to můžu já, neboť kolečkovou židli jsem mu tu Amigu přejel až potom... a neřad.) jsou všechny tře náměty velmi zajímavé. ① „tiežpodnikanie“ je krásné slovo vystihující přesně konání nejmenované a.s. Tvá aktivita s předplatným je skvělý nápad (výzvu otiskujeme s původním zvýrazněním), ale bylo by od nás neetické, kdybychom zneužívali naši situace k „nucení“ čtenářů předplatit si Ex. Každá koruna (Kč i Sk) je samozřejmě dobrá a děkujeme všem, kdo se připojí k této akci. ② (Nezapomeneme -ml-) ④ Nuže, info o Excalibur BBS: celá tato věc byla soukromá akce Napoleona, tehdejšího šéfredaktora Ex. Vydavatel ani redakce neměli a nemají k této BBS vůbec přístup (v redakci totiž nebyl a stále ještě není modern -GRRR! :), tedy dnes po odchodu Napoleona jsme nad Ex. BBS naprostě ztratili kontrolu. Nápad to byl dobrý, časem možná něco jako Ex. BBS znova zorganizujeme, ale prozatím nic jako oficiální BBS mající něco společného s časopisem Excalibur neexistuje!

HAQUEL P. TICKVA**Tolik kritiky?**

Vážená redakce Excaliburu, nikdy jsem nikam nic nenapsal, ale snad špatná nálada, konstelace hvězd či jiná událosť mě vedla k tomu, že jsem usedl před svůj posvátný počítač a s úctou lehce pohlabil všemocné tlačítko Power. Někde v dálce se zahřmělo, ozvalo se tálhé zavýtí a já jsem svými hbitými prsty rozehrál symfonii slov a písmen. Už nesčetně vody v řekách uplynulo, co jsem si koupil první číšku Excaliburu. V nedávné době se k tomuto plátku přidalo ještě Score. Vlastním

Každý došly hlas se pripočítává k současným výsledkům hitparády.

PC

1. **Doom II**, ID soft
2. **Mortal Kombat**, Virgin
3. **Lands of Lore**, Westwood
4. **Dune II**, Westwood
5. **Shadowcaster**, Origin
6. **Arena the Elder Scrolls**, Micropose
7. **TFX**, Digital Image Design
8. **Legend of Kyrandia 2**, Westwood
9. **Day of the Tentacle**, Lucas
10. **Goblins 3**, Coktel Vision

AMIGA

1. **K240**, Gremlin
2. **The Settlers**, Blue Byte
3. **Ishar II**, Silmarils
4. **Dune II**, Virgin Games
5. **Simon the Sorcerer**, Adventure Soft
6. **Body Blows Galactic**, Team 17
7. **Hired Guns**, Psygnosis
8. **Frontier**, Gametek
9. **Perihelion**, Psygnosis
10. **Lure of the Temptress**, Virgin

ST

1. **Ishar II**, Silmarils
2. **Legends of Valour**, US Gold
3. **Ween**, Cocteil Vision
4. **Robocop 3**, Ocean
5. **Lure of the Temptress**, Virgin Games
6. **Desert Strike**, Electronic Arts
7. **Shadowlands**, Domark
8. **Pushover 2**, Ocean
9. **Vroom Multiplayer**, UBI Soft
10. **Powermonger**, US Gold

8-BITY

1. **Dragon Wag**, Interplay
2. **Adax**, Avalon
3. **Draconus**, Cognito
4. **Skinhead**, E.S.C.
5. **Hans Kloss**, Avalon
6. **Mision Shark**, Avalon
7. **Krucjata**, ASF
8. **Turrican II**, Rainbow arts
9. **Blinky s Scarx School**, Zepplin
10. **Lemings**, Psygnosis

EXCALIBUR

1. **Tie Fighter**, Lucas Arts
2. **Outpost**, Sierra On-Line
3. **The Settlers**, Blue Byte
4. **Pinball Fantasies**, 21st Century Entertainment
5. **Banshee**, Core Design
6. **K240**, Gremlin
7. **Elfmania**, Renegade
8. **Doom II**, ID Soft
9. **Perihelion**, Psygnosis
10. **Reunion**, Grandslam
11. **Robinsons Requiem**, Silmarils
12. **Beneath the Steel Sky**, Virgin
13. **FIFA Soccer**, Electronic Arts
14. **TurboRaketti**, Heilki Kosola
15. **NHL Hockey**, Electronic Arts
16. **Leisure Suit Larry VI**, Sierra On-Line
17. **Valkala**, Vulcan Software
18. **Mortal Combat**, Acclaim Entertainment
19. **TFX**, Digital Image Design
20. **Scorched Tanks**, Michael Welch

DÁREK**Zlatý joystick**

Jak jsme slíbili v minulém čísle, otiskujeme očekávaný kupón. Pokud chcete získat 50% slevu na vstupné, pečlivě ho z Excaliburu vystrihněte a odevzděte při placení vstupného. V příštém Excaliburu bude další kupón!

stříříh!!!

RUBRIKY

dopisy	3
hitparáda	3
obsah	3
IN-OUT	3
PREVIEW: Operation G2	5
kaleidoskop	7
plakát	18-19

RECENZE

Benefactor	26
Bubble Dizzy	28
Carlos	28
Colonization	30
Cool Spot	29
Cosmox	29
Doom II	16
Overlord	8
Prehistoric II	28
Rolling Ronnie	29

NÁVODY

Darkmere	35
K240	32
TIPY A TRIKY: Cheaty	10

INZERCE

Amiga Info	20
Atlantida	20
JRC	36
Presto CE computer	7
ProCA s.r.o.	17
Vochozka Trading	4,6
řádková inzerce	6

IN

JKL nedodal OUT
Blíží se Excalibur Show
Poslední díl ECTS
Zpozdění se zkracuje
Od příštího Excaliburu formát A4

OUT

JKL nedodal IN
JKL opět nedodal hitparádu
Blíží se Excalibur Show - až jo!

ECTS - NOVÉ HRY - podzim '94

Kompletní seznam her	21
Sierra on-Line	12
SSI	23
Team 17	14
Time Warner Interactive	22
US Gold	22
Virgin	24

Příští číslo vyjde 16. listopadu

Nevím, jestli je tu umístěno něco zvláštního na hod, ale vždy, když do redakce přijde podobný dopis, ukrývá se jeho autor a potencionální majitel obří softwarové společnosti pod nějakým nesrozumitelným pseudonymem. Chápu, že budoucí milionáři chtějí chránit svou totožnost, ale pochopte zase vy, že dotazy týkající se tvorby a distribuce her dáváme přímo Petru Vochozkovi a když neuvedete jméno a adresu, musíme je prostě vyhodit. Berte, prosím, tento dopis jako varování před podobnými chybami. Pokud byla adresa na obálce, pak se omlouvám, ale obálky jdu do koše většinou dříve, než vůbec někdo dopisy čte. Jinak přejí s Jackem mnoho úspěchů. (Ono mezi námi: sedm sedm nebude nic moc. Když věděl manažer Sierry hratelné demo, propustil sice okamžitě Al Lowe, ale odmítl oznámit zrušení firmy! Jak říkám - nic moc.) **HAQUEL P. TICKVA**

JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR ZA 18 KČ A JAK STARŠÍ ČÍSLA?

1 Co si můžete předplatit? Na skladě zatím je: Excalibur 11-13 po 24 Kč, Ex14-21 po 29 Kč, Ex22-23 po 39 Kč, Ex25-35 po 24 Kč, Amiga magazín 3-7 po 14 Kč a grafický časopis PIXEL 1-4 po 48 Kč. Doporučujeme si předplatit dosud nevyšlé Excalibury, maximálně do čísla 59 včetně, za rok tím ušetříte 144 Kč (sleva 25%). V případě nejasnosti volejte v Po-Pá mezi 9.00-16.00 hod. tel. 02/66712315-6.

2 Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. 3 Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu "ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte (např. Ex11 až 13 = 3 čísel x 24 = 72 Kč, Ex36 až 47 = 12 čísel x 18 = 216 Kč, celkem 288 Kč). 4 Zapalte na nejbližší poště.

Kontrolní ústřízek si ponechte. Do 28 dnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme k dispozici, poštou na Vámi uvedenou adresu. Nově vyšlá čísla Excaliburu předplatitel obvykle obdrží nejpozději 1. a 16. dne každého měsíce. Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO

výřizuje firma LKPermanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34. Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy ALL PRODUCTION (tel. 02/769251, 769350, 769837). Důležitá informace: předplatné na Slovensku je 22 Sk + 10 Sk (bankovní převod). Informace o předplatném v SR na tel. číslech 02/769251, 769350, 769837.

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)

Založeno 1990

VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml.).

ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).

REDAKCE: Tomáš Mrkvíčka (Haquel P. Tickwa),

Václav Provažník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis),

Petr Zdražil (Shadow), Jan Tománek (Beast),

Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan),

Tomáš Landa (Silver).

EXTERNÍ PŘÍSPĚVOKATELÉ:

Tomáš Jungwirth (Tjoker), Martin Škorpík (Šnorchl),

Petr Vochozka (RIP), Dan Hodač (sir Danny).

Štěpán Kment (Dawn)

ADRESA REDAKCE: Excalibur - PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.

Nevyžádáme příspěvky nevracíme.

EXCALIBUR BBS: 23.00 - 07.30 tel.: 02/374863.

GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP.

Z dodaných improvizovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.

Podávání novinových záslíšek povolenno Redaktorům poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.

ROZŠÍRUE: PNS, soukromí distributori, PC-INFO a JRC.

PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.

Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.

ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.

Copyright® Popular Computer Publishing, 1994.

Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reproducována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.



Presto-CS
COMPUTER

PRINGTON

JRC

DOPISY ČTENÁŘŮ

všechny čísla, tady kromě čísla 22, které mě svou cenou doslova vyrazilo dech a než jsem se probral z komatu a znova nadechl, po Excaliburu zbyl už jenom prach, který rozprášil dravý vítr do všech stran. Větev stromu, jakoby něco chtěla, zafukala na skleněnou výplň, a já se jdu s chutí pustit do kritiky. Takže... docela normálním se jevil člen redakce - Dundy, tedy až do té osudné chvíle, co jsem si přečetl číslo 26. Tedy tak malé IQ jsem u lidí vůbec nepředpokládal. ...Dundy napsal něco v tom smyslu, že nechte Score proto, že jsou tam neaktuální článečky. Tak teď zavolejte tu dutou hlavu a t laškavě čte: ...a to se nezmíňují o novinkách. Ty vaše novinky jste mohli spíš nazvat Oldies but goldies. Samozřejmě vím, a proto si také kupuji Ex., že nějaké informace máte dřív vy. Vy také vycházíte 2x měsíčně, ne? Score jednou, hmnnn, to se to potom vytahuje, co?? Nějaká chvála... Od 29. čísla pekelné zlepšení designu. Jsem rád, že se také občas podíváte na nějaké to české dění. Musím vás však pokárat za to, že redakce si myslí bůhví jak není vtipná a perfektní, ale vy opravdu nemáte tu správnou štávu jako Andrew a Ice. ...pisatel pokračuje přehnanou kritikou našeho skvělého a geniálního šéfredaktora s použitím slov: tupounek, geniální (myšleno patrně ironicky), imbecilitu (ve smyslu: „má koho, co...), bezbréhá naivita, chvástat se, debil a zvolání „do Bastily!“, -red. ... That's all absurd folks aneb ty hlásky v English language si můžete odpustit. Já vám věřím, že umíte English. Já to taky neřvu do world. Je to přece časopis pro české pařánky, isn't it? Musím utřít slzičku, která se věhemně snaží ukápnout do hluboké tůnky a zčeřit tak alabastrově modrou hladinu. Staré dobré časy Excaliburu se už asi nikdy nevrátí. Jen tak dál, máte co dohánět...

Milý Neznámý! Tvá exhibicionistická literární kreačce nás v redakci všechny očarovala. Hle! Otevřel jsi nám oči! Konečně víme, že nejsme sami, kdož při spuštění počítače slyší táhlá zavýti, kdož jsme viděli Excalibur rozpadat se samočinně v prach a kdož při zvláštních událostech, jakými jsou například konstelace hvězd, zabraňuje agresivní slzičce v pádu do alabastrově modré hlubiny... Na hlavu mi právě tuká nějaká haluz a chce, abych se vyjádřil k některým tvým poznámkám. Nuž: Dundy, ač milovník technika, má IQ poměrně vysoké. To, že napsal do Ex. důvody, kvůli kterým nechte Score, byla chyba, ať už byly tyto důvody jakékoliv. Jinak my v redakci Score pochopitelně čteme, protože ignorovat tak silnou konkurenční nemůžeme. To je jedna věc. Druhá věc je, kdo a proč je aktuálnější. Kdyby byla firma Vision tak nezávislá na Score (a naopak) jak tvrdí, bylo by v jejím zájmu půjčovat hry, které dováží, i nám. Důvod, proč tomu tak není, je nasnadě. Vision je zatím jediným velkým dovozcem her do naší vlasti, takže nám nezbývá než hledat jiné cestičky. Jednou z nich je právě vydávat Ex. jako čtrnáctideník. Takže zas te sám to nevytahuje!!! Chvály jsi nám, milý člověče, opravdu mnoho nedělil, ale nevadí. Jdeme dál. My opravdu nemáme "tu správnou štávu jako Andrew a ICE", a jsme si toho vědomi. JKLOvi například nekolují v žilách zvratky a ve mě by se slizu také nedorezal (viz frekvence takových slov ve Score č.9). Do konce máme tu drzost, že nezačínáme každou větu oznamením: "Shakespeare, Čapek, Bulgakov, Vančura a Andrew by to sice napsali lépe, ale.... Komu to vadi, tomu není pomoci.

P.S. Kdy se zase sejdé konstelace hvězd s tvou sppatnou náladou?

P.P.S. And IMHO notes in English language aren't so bad (sometimes). Real gamers understand!

P.P.P.S. Omlouvám se za zkrácení

HAQUEL P. TICKVA



Jistě jste si už dávno chtěli

koupit nový monitor, pružnější klávesnici, kvalitnější zvukovku, větší harddisk, pohyblivější myš, doublespeedovou CD-ROMku, spousty disket, více paměti, rychlejší procesor, matematický koprocesor, přenosný pevný disk a jiné nákladné věci. Ale chybí vám jedna malíčkost:

peníze

Připravujete-li hru, jste-li vynikající grafik, hudebník nebo programátor (pouze PC nebo Amiga), ozvěte se nám, postaráme se o profesionální distribuci.

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel. 0463/22 373.

Hodnocení: jsi duch dobrý či zlý?

Vážená redakce Excaliburu! Po dlouhém rozvážování jsem se rozhodl Vám věnovat pár rádek (jak jste možná zjistili). Nelíbí se mi systém hodnocení. Tabulky jsou sice bezva, přehledné, vypracované a jsou tam i věci, které mi dřív vyloženě scházely. Jenže v celkovém hodnocení to (trochu) pořádně skřipe. Je trochu nelogické, že celkové hodnocení je zcela nezávislé na hodnocení ostatních parametrů. Je přinejmenším paradox, že třeba ani jeden z hodnotících parametrů nedosahuje hodnoty celkového skóre. To si celkové skóre rovnou vymýšlejte - bude to tak možná lepší. Také se mi nelíbí příliš vysoké hodnocení většiny her. Myslím si, že hodnocení neodpovídá kvalitě (třeba 96% u Larryho 6 mi málem způsobilo infarkt). Jen se nebojte nějaké to procento ubrat, nic Vám to neudělá. Věnujte se také hrám na ostatní počítače (např. ZX, Atari, atp. nekupují vás jen PC-čkáři a Amigisté - jít a abych nezapoměl hry na PMD můžete vyněchat). Vydáte taky někdy návod na Ishara I a Dizzy 5? Jinak je Váš časopis opravdu super! Jak nová úprava, tak i nové rubriky, pěkné obrázky (až na výjimky např. v Ex. 31 ze hry Robinson's Requiem - takové zvětšené "paskvily", by se zde neměli objevovat), cheaty - chtělo by to, aby jich bylo více, různé informace a zajímavosti. No prostě samá zlepšení. No a je to. Už mě máte za sebou. Přeji mnoho úspěchů (hlavně v parbě) do příštích let. S pozdravem Ondřej Hanžlík.

Ahoj Ondro! Jistě sis povímal, že tabulky 4. generace jsou již deváté v pořadí. Bylo upřímnou snahou všech týmů kolem Ex., aby právě jejich "nové", tabulky byly ty nejlepší. Kdybys měl možnost zúčastnit se všech těch nekonečných diskuzí o podobě tabulek 7, 8 a 9 jako já (viz Ex. 29), shledal bys, že se vždy našla spousta argumentů pro

■ PREVIEW

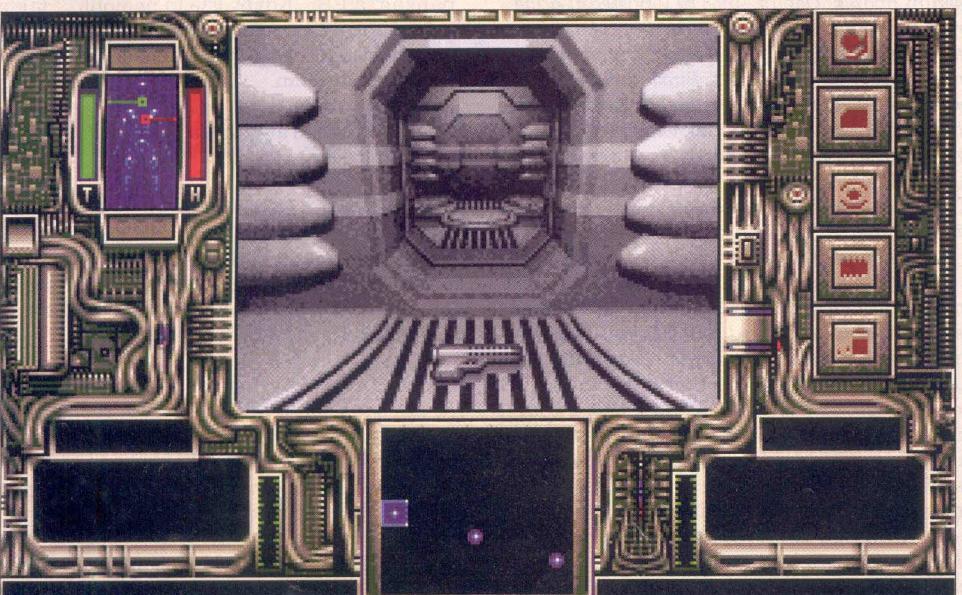
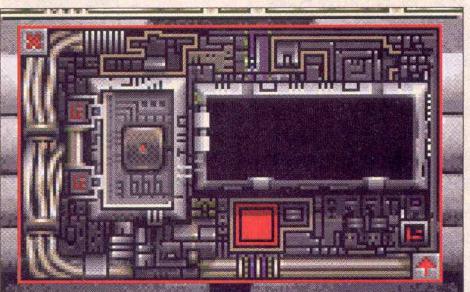
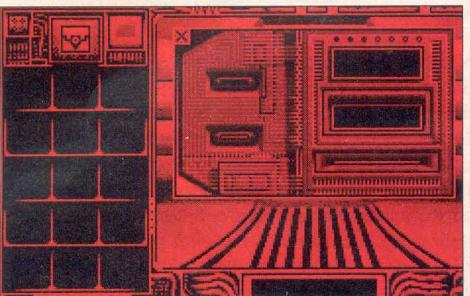
Operation G2

Děj této připravované hry od firmy Psygnosis vás zavede do „lehké“ budoucnosti. Do doby, kdy mezihvězdná doprava bude tak běžná jako dnes třeba McDonald's. A jelikož těch tu je všude dost, dovedete si představit, jak to bude v budoucnosti vypadat s tou dopravou. No a tak hustému provozu se nevyhnou bouričky, ať mezi loděmi samotnými či s nějakými vesmírnými tělesy. Také po oběžných drahách či v okolním vesmíru se potuluje spousta rozbítých a zpravidla už neobydlených lodí, na kterých ale ještě mohl zůstat náklad. Několik společnosti se rozhodlo si ten náklad vzít. Jednou z těch společností je i De-Con Division a vy jste jejím zaměstnancem. Samozřejmě, že vašim úkolem je prozkoumávat vratky vesmírných lodí a zbavovat je přebytečné přítěže v podobě různě cenného nákladu. Do teď to byly snadno vydělané prachy, ale včera... Šéf vám svěřil Operaci G2. Máte vyložit lod' plnou lékařského vybavení. Lod' je ale bohužel chráněna roboty s označením SimSkin Revenue Ochráni (neplést s s.r.o.) droidi. Roboti, kteří nekladou otázky, ti vás prostě zlikvidují. Tentokrát si své peníze budete muset opravdu zasloužit...

Jedná se o dobrou akční hru, ve které je vašim úkolem samozřejmě likvidovat roboty a zmocnit se nákladu. Některé sekce lodí jsou ale uzamčeny, takže k nim nejprve musíte najít klíče (resp. karty) nebo sešlápnout různé spinače, alespoň se pak hra nezvrhne v bezduchou střílečku. Po cestě můžete sbírat medikity, lepší zbraně a náboje, jako v každé dobré akční hře. Hru vidíte „vlastníma očima“, ale nepohybujete se plnule jako třeba v Doomovi, nýbrž jako třeba v Lands of Lore (nechci tuto hru srovnávat s tak skvělým dungeonem, jde pouze o způsob pohybu), což znamená sice po čtverecích, ale přechod z jednoho na druhý je plynulý. Měl jsem možnost hrát demo této hry a dost jsem ho žral. G2 mě tak uchvátila, že jsem nevstal od počítače, dokud jsem to demo nevyhrál (což byl bohužel jen jeden level a na-

víc limitovaný časem). Grafika je k této hře vhodná a dobrá, hudba nic extra (monotonní bzučení klimatizace či co to je), zvukové efekty normál, ale to vše se může vylepšit, hodnotím zatím jen demo. Roboti jsou sice stejní, ale třeba v dalších patrech se změní. Tohle všechno by ani nevadilo, kdyby odstranili podle mě hlavní chybu. Střely robotů mě totiž mohou zasáhnout, i když se schovám za roh, což mi docela vadí, zvláště když roba musíte likvidovat nejlépe bez prostopřední blízkosti a přitom nejhorší zbraní je pistole. Doufám, že všechny tyto nedostatky Psygnosis odstraní. Pak by to byla dost dobré provedená akční hra, na kterou se už teď můžete těšit.

LEWIS ■



Soud střepinkový

Střep vystříhněte

a jakýmkoli způsobem přichystáte na dopis či korespondenční listek. Zároveň odpovězte po pečlivé úvaze na tyto otázky.

Kdo je: 1) můj nejoblibenější redaktor,
2) můj nejméně oblibený redaktor?
Jaký je: 3) nejlepší článek v tomto čísle,
4) nejhorší článek v tomto čísle.
5) Je tento Excalibur zatím nejlepší v historii?
 Pokud ke svým pěti odpovědím připojíte podrobnější komentář, budeme jen rádi. Hlavně nezapomeňte uvést svůj věk, vzdělání a typy počítačů, které vlastníte.

REDAKCE ■

i proti tomu, co bylo později přijato. Fakt, že výsledné procento není aritmetickým průměrem čtyřech hodnocených vlastností, pouze svědčí o našem přesvědčení, že ony čtyři vlastnosti nejsou vyčerpávající. Máš pravdu v tom, že pokud určí autor výsledné procento, které je o hodně vyšší (nebo nižší) než je průměr ostatních poloh, měl by pro to mít nějaký inteligentní důvod. Za 96% u Larryho a za riziko srdeční zástavy se omlouvám. Chtěl jsem jen dát najevo, že je CD verze o dost lepší než ta disketová, která dostala 94%. Procenta sice stárnou, ale vsadil jsem spíš na první dojem čtenáře. Stejně jako ty nesouhlasíš s vysokým hodnocením a prosazují názor, že průměrná hra má mít 61% (toto číslo vychází z průměru grafického hodnocení - viz opět Ex. 29). Dělám proti přehnaným hodnocením všechno, založil jsem sdružení N.O.H.A., hodlám zabít Beasta a kandiduji ve volbách. Mimochodem ty „zvětšené paskvily“, nejsou zvětšené ani o milimetr. Jsou to neupravované screenshots.

HAQUEL P. TICKVA ■

Larryho bratr

Ahoj Excalibur! Váš časák je bezva! Úprava, grafické hodnocení je super! Asi si říkáte - ajé, ten zase neví, o čem by psal, tak aspoň vychvaluje - ale nemáte pravdu! Asi od května připravujeme s kámošem hru ve stylu světoznámého Larryho, která by se měla jmenovat Jack Laffer - Brother of Larry. Nedivte se proto, že mě zmínka o hře 7 dní a 7 nocí příliš nenadchla. No nic. Jack Laffer by měl být hotov do příštího léta (on Amiga with C.A.G.) Proč za tak dlouho? No, ehm, no, já jsem si totiž Amigu dosud nepořídil. Grafiku, hudbu, děj, kecy, to všechno je hotové, ale dát to do hromady - to bude chvíli trvat. Ale zatím se situace vyvíjí docela dobře. Proto bych k Vám měl pár otázek: 1. Mohli byste napsat něco o C.A.G.? 2. Jaké jsou podmínky odkoupení hry od Vochozka Tradingu? (A kolik dává?) 3. jaký je rozdíl mezi Amigou 1200 a CDTV (AGA čipy, RAM...) Redakci v čele s JKL a -ml- zdraví SCS.

Nevim, jestli je to úmysl nebo zvláštní shoda náhod, ale vždy, když do redakce přijde podobný dopis, ukrývá se jeho autor a potencionální majitel obří softwarové společnosti pod nějakým nesrozumitelným pseudonymem. Chápu, že budoucí milionáři chtějí chránit svou totožnost, ale pochopte zase vy, že dotazy týkající se tvorby a distribuce her dáváme přímo Petru Vochozovi a když neuvedete jméno a adresu, musíme je prostě vyhodit. Berte, prosím, tento dopis jako varování před podobnými chybami. Pokud byla adresa na obálce, pak se omlouvám, ale obálky jdou do koše většinou dříve, než vůbec někdo dopisy čte. Jinak přejí s Jackem mnoho úspěchů. (Ono mezi námi: sedm sedm nebude nic moc. Když věděl manažer Sierry hráčné demo, propustil sice okamžitě Al Lowe'a, ale odmítl oznámit zrušení firmy! Jak říkám - nic moc.)

HAQUEL P. TICKVA ■

Aeoha! (Co to je? -red.)

Kde jsou Atari minulých let? Jako by už nebylo dost slibů, že new generace si začne vážit osmibit. Chápu. Commodore C64 byl nejlepší osmibit, ale Atari hned za ním. Hunter měl s žebříčkem pravdu. Je to furt the same. Trochu života do toho umírá osmibitů. Vzpomínejte na čem asi začinali dnešní PC (a jiné) formáty (herní). Když jednou naslibujete několikrát za sebou rovnáhu C64 a Atari, tak to sakra taky dodržujte. Atari fajtuje za lepší život a Avalon neumírá.

Bye **GNOW**

P.S. Sázim kilo na to, že to neotisknete, protože podobných nezodpovězených dopisů máte hory (viz Ex. 26)

P.P.S. Nevymáčkli byste ze sebe zbytek sil a návod na Spellbounda? Thanx!

Ameoba! To se vám to sází, když my na Vás nemůžeme. Já vždycky přehrabu celou korespondenci, hledám, hledám, ale ještě nikdy jsem žádáno vyhrané peníze nenašel. No nic. Nerovnováha Atari a C64 nemá původ v našem nadřování firmy Commodore, nebo v sympatiích pro Atari. U C64 se nám zkrátka podařilo najít schopné lidi a vyřešit otázkou nových her (kde bráť a nekrášť), s Atari jsme takové štěstí neměli. Děláme a bude me dělat všechno pro to, abychom vyšli vstřík všem počítačovým hráčům, gamesníkům a pařánům. Nový konkurs na redaktory byl prvním krokem...

HAQUEL P. TICKVA

Zaostřeno na Amigu

Nazdar Excaliburáci. Jsem rád, že vás vidím! (cítím? slyším?) (co to ?!#?) No nic. Měl bych pro vás pár otázek. Můžete si je nechat. Místo nich mi můžete poslat třebááá... třeba odpovědi. Tak-

Sháníte starší Excalibur, nutně ho potřebujete a nevíte, co si počít.

Neváhejte a navštívte jednu z těchto prodejen, určitě neodejdete s prázdnou

ALFA COMPUTER, 28, října 243, Ostrava

ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě

ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav

CONSUL, Pálenická 28, Plzeň

GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most

JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6

KLUB 602, Martinská 5, Praha 1

KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří

PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1

TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Mistek

VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň

Pozor !!!

dne 16. 11. 1994 vyjde

nová česká hra

7 DNÍ A 7 NOCÍ

v PC a Amiga verzi



sledujte Excalibur

že: kterou začít? ... (začnu třeba tou třetí). **①** Je možné namontovat HDD 3.5" do A600 a A1200?

② Psali jste, že se starým předplatitelům prodluží předplatné. Mě přestal Ex. chodit od č. 27 (včetně). Cena se hodně měnila, ale nedošlo mi žádné upozornění o ukončení předplatného.

③ Rád bych se zeptal, jestli nevíte něco o Wolfensteinovi, UFU (nebo DOOMovi he, he) na Amigu.

④ ... Je lepší koupit CD32 a vybavit ji, nebo koupit A1200 s CD-ROMem? Toť k otázkám vše. Nezbývá než zkriticovat ten váš časák. Současný tabulky jsou výborný, obálka stoprocentní (Ex. 30). Žeru prostě všechno co v něm napišete. Recenze na Amigu, PC, CD. Je to prostě... prostě... prostě ... zbytek dopisu se povětšinou sestavá z řady znaků, které nedávají v daném jazyce významový smysl, popisů několika sebevražd a množství výkřiků a citoslovů -red. ... **Zdeněk**

① Na Amigu 1200 3.5", harddisk určitě připojíš. Problém je v tom, že původně je určena na dvě a půlky, které jsou o dost dražší než obyčejné 3.5". Jediná úprava, která se musí provést je převést 3.5", konektor na 2.5" do Amigy. Podmínkou je aby tvůj harddisk měl dostatečně nízký profil, aby se do Amigy vůbec vešel. Přesto, že se jedná o poměrně jednoduchou úpravu, raději ji přenech odborníkům v některých amiga prodejnách, které poskytují i servis. (Např. ne vždy se ti podaří sehnat ten 2.5", konektor.) Do Amigy 600 jde podle mého názoru jen 2.5" harddisk, ale v zásadě jde všechno - kupříkladu vyvést kabel ven a harddisk si „odložit“ kamsi na stůl. Toto se podle jednoho našeho předního počítačového odborníka nazývá „vanová technologie“, neboť když si chce člověk rozšířit takovýto počítač, musí si k němu přikoupit ještě vanu, aby mohl případné doplňky kam odkládat.

② Rád bych ti na tento dotaz odpověděl, jenže na to abych mohl zjistit zda došlo k nějakému omylu

nebo je tvé předplatné pořádku, musel bych znát tvoje plné jméno nejlépe i s adresou. Mohl

bys podotknout, že adresu jsi rádně zaznamenal na druhou stranu obálky dopisu, ale z nějakých

záhadných důvodů přijdu všechny dopisy do redakce bez obálek. Snad je to tím že poštu vždycky

přinес vydavatel. (Asi má hlad chudák.) Takže

sorry, příště zkus adresu napsat do dopisu. Třeba

jí jenom obálky a adresu si nevšímá. (Hlad mám,

ale spinavý papír nejím. Obálky vyhazuj, abych

se nevyčerpal jejich nošením. Pokud uvnitř není

adresa, zkontroluji obálku. Pokud je adresa jen

na obálce, obálku přinesu. Prosím Vás, lidi, pište

své adresy také na dopisy, abych se nevyčerpal

nošením obálek. Děkuji. -ml-) **③** V poslední době

jsem viděl spousty hráčů hratelných dem pro Amigu

1200, ale nedá se říci, že by některé z nich mohlo

konkurovat Doomovi na PC. Budto hrubé detaily

v poměrně rychlém prostředí, nebo obstojná gra-

fika funkční jen na dvacetistovkách s turbokarta-

ma. To ovšem neznamená, že by se nemohla

v nejbližší době objevit hra jako Wolfenstein.

U UFA je situace jiná. Příslibeno bylo na konec

prázdnin, ale kde nic tu nic. Nicméně čekej už brzo,

možná snad... (Po uzávěrce - UFO je tady. Sice

jen AGA, ale stejně dobré jako na PC!) **④** V součas-

ných podmínkách našeho trhu jsou obě dvě mož-

nosti velmi obtížné proveditelné. U málokterého

prodejce se ti podaří sehnat rozšiřovací modul

SX1 nebo Rapbox pro CD32. Stejně obtížně se

dnes bohužel shání samotná Amiga 1200 a koupit

tady CD - ROM přímo na A1200, který se třeba

v Anglii běžně prodává, je také takřka husarský

kousek. Ale přeci jenom ti něco poradím. V po-

slední době už obchody začali zmíněný Paravision

on SX1 dovážet a tak CD32 rozšířená tímto mo-

dulem na A1200 (to znamená i s FDD

a klávesnicí) přijde na cca 20 000. Pro zajímavost

CD - ROM pro A1200 připojitelny přes PCMCIA

stojí v Anglii cca 200 liber.

Amiga

Výborný vánocní dárek je nová super hra pro Amigy "Hollywood - Arnold & Spil"! Pomozte svým oblíbeným filí hvězdám v nouzách a užijte si spoustu srandyl. Směs akční a log. zábavy s výbornými skladbami a podmanivou grafikou. Chytré malé i velké! Taková česká hra tu ještě nebyla. (150Kč + pošt.) DW, Box 345 Pošta 5, 505 H. Králové, Tel. (P. So: 11 - 15) 049/34969.

Prodám výkonný monitor C1084S. Stáří 3/4 roku. Cena dohodou (do 7.000,-). Dále HD Seagate 2.5" 80 MB. Cena včetně kabelu 6.400,-. Blížší informace na tel.: 6436859.

Prodám HD Cavia 2.5" - 170 MB. Počítač Tel: 6278641.

Prodám Amiga 500 2.5 MB RAM - něm. verze, TV - modulátor, myš + podložka, joystick, midi - interface, origin. programy, literatura. Cena dohodou.

Prodám: Amiga 600 HD 40, rozšířená pamět o 1 MB, cca 200 značkových disket s kvalitním softwarem, 2 joysticky, literatura, manuály v češt. něm. a anglickém, box na 80 disket, stereo monitor Commodore 1084 ST. Cena Kč 23.000,-. Ústí nad Labem, tel.: 047/46323

Atari

Pozor zájemci o BBS na Atari volejte na první BBS pouze pro Atari u nás. ATOS: 2428640. Ve všední dny je provoz od 19 do 8 a v sobotu od 14 - 8 hodin.

Najnovší super hry 90-94 aj na disk a QMEG, kúpím, vymením, naháram. Zoznam za zoznam. Platí stále.

Adresa: Lubo Roba, Pošte restante, Pošta 1, Košice, 04001, SLOVAKIA

Prodám Atari 520 STFM 3.5 floppy 1,4 MB rozšířená RAM na 1024 KB na typ 1024 STFM, mono monitor, výstup na MIDI pro řízení hudeb. zařízení, joystick, myš, mnho her, tiskárna na stl LC 10. Cena dohodou. Černá P. TEL.: 0312/5141(250)

PC

Prodám PC 386 DX/40, 4 MB RAM, 85 MB nezastávkovaný HDD, Drive 3.5", software vybavení na přání. Motherboard Escom s komponenty Olivetti. Vše za výhodnou cenu 20.500 Kč. Možno i Sound Blaster 2.0 + vybavení za 4100 Kč. Adresa: Pavel Valoušek Pod Senovou 62 A, Šumperk, Tel.: 0609/2431

Prodám lyto hry na PC: F1 - GP, Do-

Možná jste si již všimli, že již po šest čísel

**MŮŽETE INZEROVAT
ZDARMA!**

Přišly nám ještě dva hezké dopisy. Z toho prvního jsem přeštištěl po značné námaze pouze slovo „pankák“ a P.S.: „Kdyby jste to nemohli ... tak mě stačí věnovat 2 cm ve ... časopisu a napsat, abych to napsal na stroji.“ Timto tedy věnujeme našemu čtenáři ty 2 cm.

Druhý dopis je krátký, ale o to obtížnější je na něj odpovědět:

Nejlevnější počítač

Vážená redakce Excaliburu, chtěla bych Vás prosit o informaci, kolik stojí nejlevnější počítače. Ale bez tiskárny. Zádám Vás o radu, protože nemám dostatek zkušenosti a peněz. Děkuji. Vaše čtenářka Lucie.

Milá Lucinko! Nejlevnějších počítačů je spousta (IQ-čka snad rozdávali v některých školách i zádarmo), ale pokud tě zajímají nejlevnější použitelné počítače, měla by ses určitě poradit s rodiči. Já osobně bych ti radil nějaký laciný osmibitový počítač (bez tiskárny) nebo Amiga 500 na inzerát. Počítej s tím, že většinu her, o kterých si můžeš v Ex. přečíst, si na horších počítačích než Amiga 500 nezahraješ. A horší se v tomto případě - levnější. V prasátku bys ale určitě měla mít aspoň 5 000 Kč. Ahoj.

HAQUEL P. TICKVA

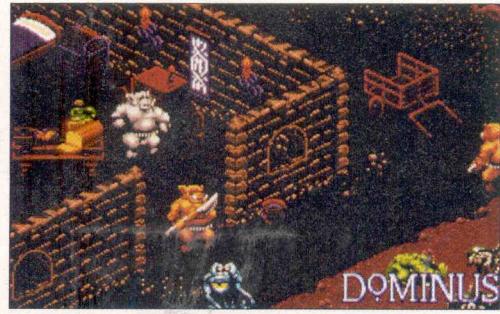
EXCALIBUR 35

kaleidoskop

● U.S. Gold. Ten chystá na naše PC a Macintosh hru Spectre VR. VR je tu nejspíš pro to, že podle výrobce by se mělo jednat o jakous takous virtuální realitu a to dokonce i na 286. Když se ovšem podíváte na obrázek, tak to moc jako realita nevypadá. V zásadě se jedná



o to, že létáte s kosmickou lodí proti horám nepřátel, ale také přátel, neboť hra bude umožňovat propojení po sítí. To bude asi jediná zajímavost na této hře, i když je možné, že nás U.S. Gold přijemně překvapí. ● Další hrou od Goldů bude snad daleko lepší strategická fantasy - Dominus. Ocitnete se v roli vládce království, které se musí bránit proti



řadám nepřátel. Na svou obranu budete vytvářet příšerky, které snad zastaví řady postupujících agresorů. Vaši obránci můžou použít až 70 kouzel. Ted' stačí jen rozestavít postavičky do klíčových pozic a připravit se na první útoky. Hra je zatím jen na PC a PC CD - ROM, ale stačí ji, díky Bohu, jen single speed, nebo v případě disketového veze 35 MB na harddisku. ● Gramlin Interactive. V nejbližších týdnech by měl světlo světa spatřit projekt Retribution firmy Gremlin Interactive. Jak jsme si už jednou povídali, Retribution je směsicí akce a strategie z pohledu, který není nepodobný hře Comanche. Mezi jednotlivými akcemi, které provádíte se svým letounem nad krajinou plnou detailů, terénem pokrytým nepřáteli i jezery, narazíte i na odvíjející se děj jako u hry Wing Commander a pod. ● Adventure Soft. V únoru roku 1995 se o naši skvělou zábavu postará softwarová firma Adventure Soft, která to již jednou učinila ve hře Simon the Sorcerer. Opět nás malý kouzelník



zatáhne do světa legračních dialogů, nefungujících kouzel, ale hlavně senzační grafiky. Jako jedna z mála her bude Simon the Sorcerer II k dispozici na na PC, PC CD - ROM, Amiga,



Amiga 1200 a CD 32. Kromě Amigy 500 budou mít všechny verze 256 barev a verze na CD budou stejně jako u jedničky mluvit plynou angličtinou. Zatím se alespoň podívejte na obrázky a vězte, že v únoru se můžete těšit i na spoustu skvělých animací.

JKL



**Pozor, od 1. 12. 1994 začíná prodej her na
PC za FANTASTICKÉ ZAVÁDĚCÍ CENY**

BUDETE ŠOKOVÁNI

AMIGA CD 32

cena na tel. dotaz

AMIGA 1200

cena na tel. dotaz

AMIGA 500

7.990,-

PC sestavy (dle požadavků zákazníka),

CD 32 včetně software nabízíme

za velmi výhodných podmínek na **LEASING**

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.

Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).

Tel: 02/6275250, 02/8257484, Fax: 02/7916018.



Naše firma se zúčastní
velké výstavní a prodejní
akce EXCALIBUR SHOW v
dnech 3. - 4. prosince 1994
v Paláci u Hybernů Praha
kde Vám nabídnete
počítače, herní konzole
a velké množství software
ve VYNIKAJÍCÍCH CENÁCH



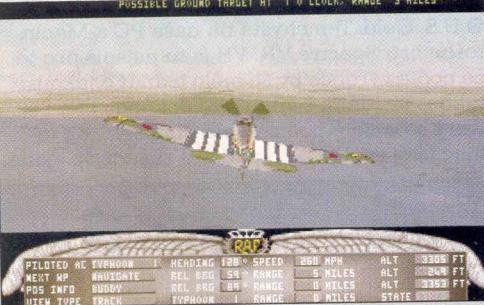
Overlord

We shall be back Po měsících příprav dne 6. června 1944 nastala chvíle odplaty. Začala operace Overlord, která změnila vývoj Druhé světové války. Karta se obrátila.

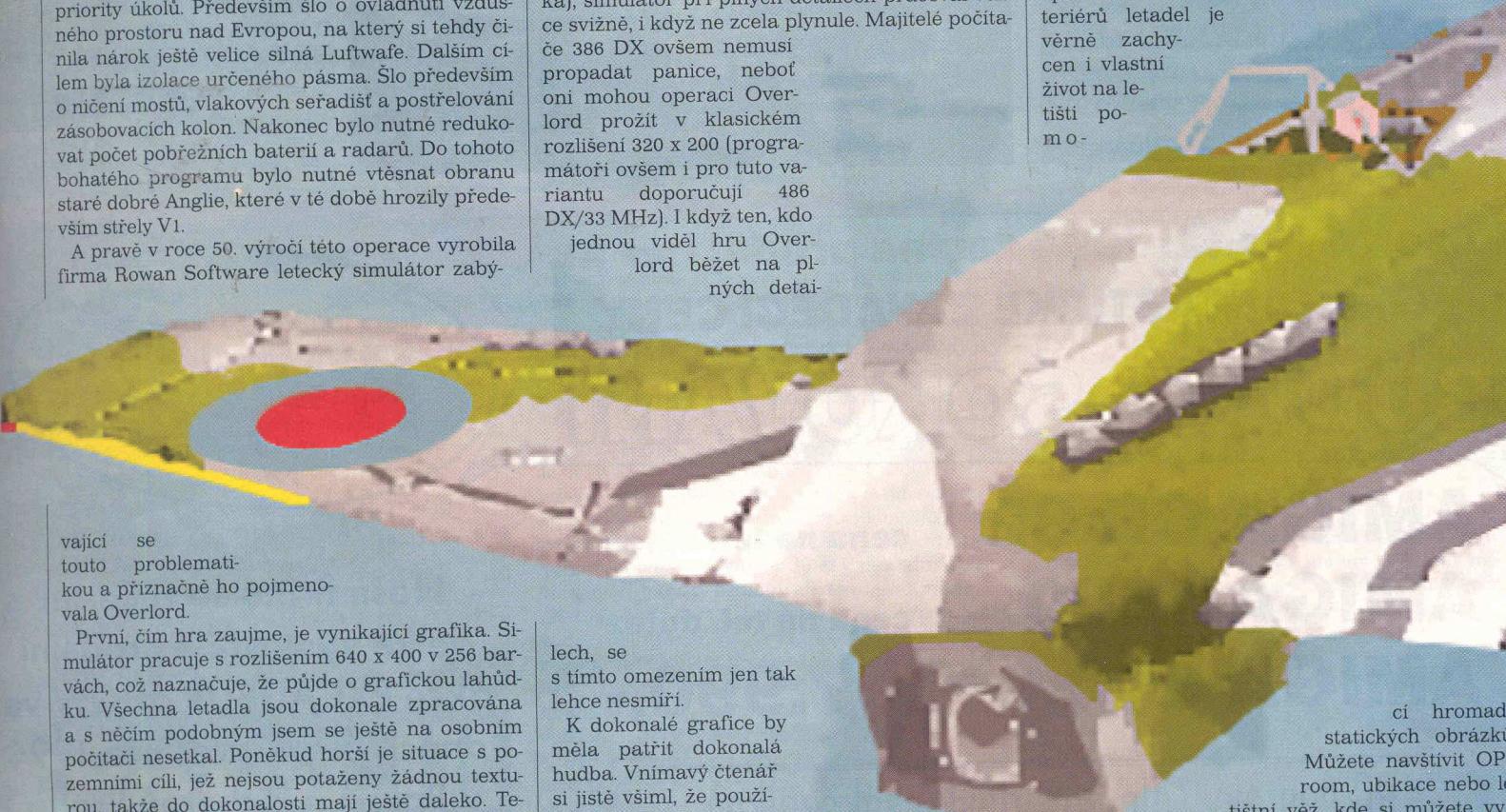
Operace Overlord nebyla jenom plánem vylodění spojeneckých vojsk. Šlo také o dlouhé přípravné období, jehož tělu na sobě neslo především spojenecké letectvo. Velení jednoznačně určilo priority úkolů. Především šlo o ovládnutí vzdutého prostoru nad Evropou, na který si tehdy činila nárok ještě velice silná Luftwaffe. Dalším cílem byla izolace určeného pásmo. Šlo především o ničení mostů, vlakových seřadišť a postřelování zásobovacích kolon. Nakonec bylo nutné redukovat počet pobřežních baterií a radarů. Do tohoto bohatého programu bylo nutné vtěsnat obranu staré dobré Anglie, které v té době hrozily především střely V1.

A právě v roce 50. výročí této operace vyrobila firma Rowan Software letecký simulátor zabý-

re. Pro SVGA verzi autoři požadují 486 DX/33MHz + SVGA 512 KB a doporučují 486 DX2/66 + grafická karta VLB/PCI 1 MB. Na mém počítači, který se nachází někde uprostřed mezi uvedenými konfiguracemi (viz. hodnotici tabulky), simulátor při plných detailech pracoval velice svižně, i když ne zcela plynule. Majitelé počítače 386 DX ovšem nemusí propadat panice, neboť oni mohou operaci Overlord prožít v klasickém rozlišení 320 x 200 (programátoři ovšem i pro tuto variantu doporučují 486 DX/33 MHz). I když ten, kdo jednou viděl hru Overlord běžet na plných detail-



Z celého provedení hry přímo vyžádá snaha, aby každá její část měla historický podklad. K tomuto dojmu velkou měrou přispívá také perfektní grafika snažící se o maximální zachycení historické skutečnosti. Kromě realistického zpracování exteriéru a interiérů letadel je věrně zachycen i vlastní život na letišti po m o-



vající se touto problematikou a příznačně ho pojmenovala Overlord.

První, čím hra zaujme, je vynikající grafika. Simulátor pracuje s rozlišením 640 x 400 v 256 barvách, což naznačuje, že půjde o grafickou lahůdku. Všechna letadla jsou dokonale zpracována a s něčím podobným jsem se ještě na osobním počítači nesetkal. Poněkud horsí je situace s pozemními cíli, jež nejsou potaženy žádnou texturou, takže do dokonalosti mají ještě daleko. Těrén jako celek působí věrohodným dojmem.

Skvělá grafika ale požaduje výkonné hardwa-

lech, se s tímto omezením jen tak lehce nesmíří.

K dokonalé grafice by měla patřit dokonalá hudba. Vnímavý čtenář si jistě všiml, že používám podmiňovacího způsobu. Na krátkou skladbu narázíte pouze během úvodního menu a briefingu. Po dobu letu vás provází pouze jednotvárný humot motorů a rachot palubních zbraní. Zvuky jsou na standardní úrovni, ale je jich dle mého názoru trochu málo.

Dalším jedinečným aspektem této simulace je způsob jakým vás autoři vtahuji do atmosféry, která panovala v tomto období Druhé světové války.

cí hromad statických obrázků. Můžete navštívit OPS room, ubikace nebo letiště věž, kde si můžete vyskakovat povolení pro rubarb. Jestliže čekáte povýšení, dozvěděte se to od důstojníka v C.O.'s Office. Jedině, co v této partii zůstali autoři dlužní, je ochuzení o možnost navštívit kantýnu, kde bych mohl po-



bitvě v oblacích řádně posvačit.

Samostatnou kapitolu tvoří výborně propracované mise. Všechny hráče potěší široké spektrum jednotlivých úkolů, které přechází od střemhlavého bombardování mostů, vlakových nádraží či Noballů (krycí název pro odpalovací rampy střel V1), útoků na nepřátelská letiště, radarové stanice, pobřežní baterie až po ochranu bombardovacích svazů a soubojů s věčně dotírající Luftwaffe. Každý bojový úkol je důkladně vysvětlen v operační místnosti pomocí přehledných map, přehrše skenovaných dobových fotografií a animovaných záběrů cíle útoku. Všechno doplňuje přehledný komentář zpravodajského důstojníka.

Výběr spojeneckých letadel není vyčerpávající, ale postačuje na plnění všech typů mísí. Spitfire MKIX je vhodný pro ochranu bombardovacích svazů a střemhlavé bombardování. Dalším v pořa-

di je Hawker Typhoon IB, který je svojí robustní konstrukcí a výzbrojí předurčen pro útoky na pozemní cíle, a to především na stanoviště flaku. Třetím letonem na výběr je Mustang

III, který se koncem Druhé světové války osvědčil jako likvidátor německých střel V1. Ze spojeneckých letadel se ještě setkáte s bombardérem B-25 Mit-



velké výrohodnosti může zvládnuti letu působit velké problémy. Letadlo je poměrně složitý stroj, k jehož opanování je třeba využít jisté úsilí. Jen pro ilustraci, v manuálu je věnováno dvacet stran pouze popisu funkcí jednotlivých kláves (nemluvím o směrových klávesách, protože analogový joystick je zde důležitější než výkon procesoru).

Jedním z velkých problémů je navigace. Jedinou navigační pomůckou je záplava vnějších pohledů a mapa se souřadnicemi way-pointů. Pokud zabloudíte, což není příliš složité, a nezaútočíte na daný cíl, po návratu na vás čeká perzekuce v podobě domácího vězni.

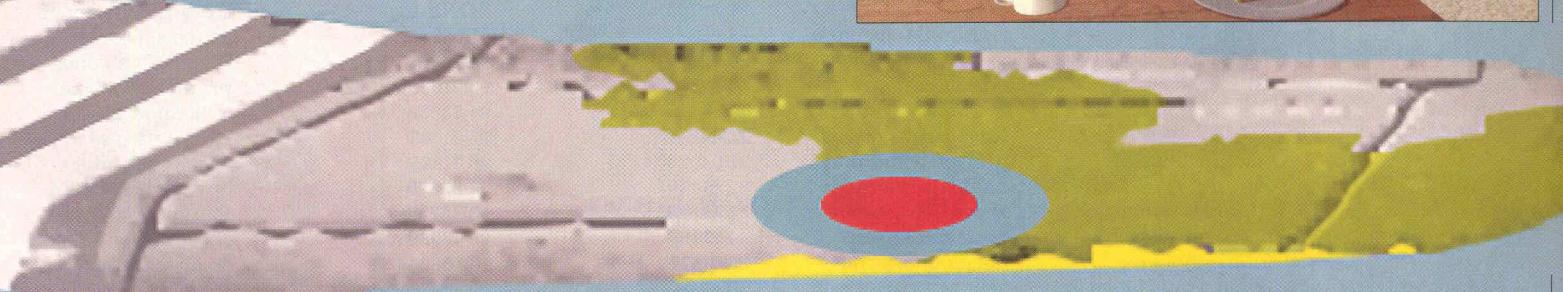
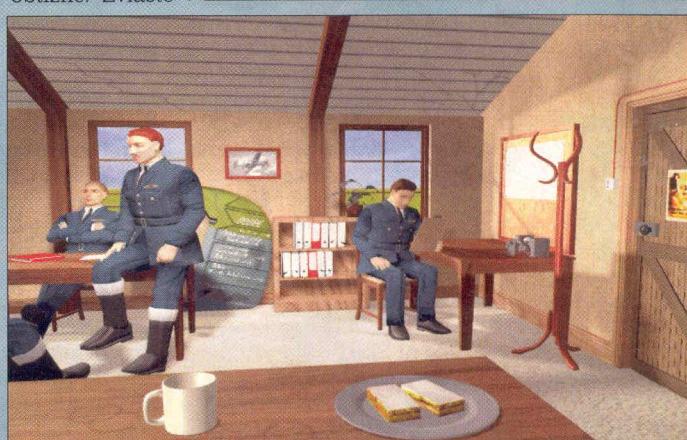
Také letecké souboje jsou velmi obtížné. Zvláště

když k zjištění polohy protivníka je k dispozici pouze mapa, zpětné zrcátko a vnější pohledy. Realistické je také poškození letounu, takže stačí jedna dlouhá a dobré mířená dávka a pilotovi nezbývá příliš mnoho času k seskoku padákem (nutno připomenout, že na straně Luftwaffe jsou dobrí piloti s vynikající muškou).

Pro umělecky založené hráče je připraven editor videa, které jste natočili v akci. K dispozici jsou kromě základních funkcí připraveny lahůdky

BOJOVÁ PRAVIDLA

- Němec je vždycky ve slunci.
- Nestřílej, dokud neuvidíš bělmo jeho očí.
- Nežeň se za letounem, který jsi zasáhl, určitě tě sundá jeho druh.
- Raději se spokoj s pravděpodobným sestřelem, než by ses nechal sundat skopčákem při ověření.
- Pozor, sundá tě ten, kterého jsi neviděl.
- Neuvidiš-li včas Focke-Wulfa, který sundá tvého kamaráda, jsi zločinec.
- Nemysli si svou blondýnu.
- Ticho v rádiu. Nezatěžuj frekvenci!
- Sundají-li tě nad nepřátelským územím, probij se!
- Upadneš-li přece jen do zajetí, mlč!



chell, kterého budete doprovázet při náletech na strategické cíle.

Luftwaffe proti vám nasadila Messerschmitt BF 109G, který spolu s Focke-Wulfem FW 190A tvořil páteř německého stíhacího letectva. Při obranné činnosti a rubarbech ještě můžete narazit na Junkers JU88 nebo Heinkel He111.

Největším dilem přispívá k vysoké realitě vlastní zpracování letu, i když z počátku právě díky

jako stříhání a mixování částí snímku, takže lze vytvořit dokumentární film o operaci Overlord.

Realistické zpracování programu vás sice donutí si nastudovat poměrně rozsáhlé ovládání a zvládnout základní navigační a bojové návyky, ale zato vás odmění spoustou výborné grafiky a vítězným postupem spojenců, na kterém budeš mít nezanedbatelný podíl.

GENAGEN



OVERLORD

GRAFIKA:	100
HUDBA:	50
ZVUKOVÉ EFEKTY:	50
HRATEVNOST:	50



SIMULÁTOR	83%
Overlord	83
Strike Commander	78
Flight Simulator 5	70
Secret Weapon of the Luftwaffe	60
Spitfire	65

Testováno na: 486 DX/40, graficky VLB akcelerátor Cirrus Logic 5428, 4 MB RAM. Požadavky: 386 SX/16, VGA, 4 MB RAM. Doporučeno: 486 + VLB SVGA. Existuje na: IBM PC, Amiga. Výrobce: Virgin Interactive Entertainment / Rowan Software, 1994. Záplýjil: Prington. Testoval: Genagen



■ TIPY A TRIKY

Cheaty**AMIGA****FLOOD**

01 FROG
02 YEAR
03 QUIF
04 LONG
05 WORD
06 FRED
07 WINE
08 GRIP
09 TRAP
10 THUD
11 FRAK
12 VINE
13 JUMP
14 NILL
15 FOUR
16 GRIT
17 ZING
18 JING
19 LIDO
20 POOL
21 HATE
22 REED
23 LIME
24 QUID
25 WING
26 FLEE
27 GIGA
28 HEAD
29 LOOP
30 SING
31 JOUX
32 PINK
33 GOGO
34 LETS
35 QUAD
36 BRIL
37 EGGS
38 HENS
39 NAIL
40 SOAP
41 FOAM
42 MEEK

GAUNLET

Použij SHIFT
k procházení zdí.

GOAL!

Jestliže ti ve hře vyloučili jednoho nebo dva hráče, vyvolej nabídku střídání (LEFT ALT), klikni na maníka, který byl vyloučen a jakoby zázrakem se objeví nový hráč. Stejně to můžeš použít jenom dvakrát.

GUYSPY

Napiš GETVON-MAXGUY stiskni ENTER a potom F1. Toto umožní tvému hráči prosvítět krásně hrou.

HEIMDALL

Jestliže je tvá postava zabita a ty sis neuložil pozici, nezoufej, ještě není nic ztraceno. Jdi do SAVE GAME menu na začátku hry, až se objeví instrukce o vložení game disku, klikni na NO a vrátíš se do items menu se vším, co si měl, než si byl zabit.

HACKER 2

Napiš COVER, když se ptá na jméno - uvidíš konec. Zkus i tyto:
COVER H2SC - win page
TITLE H2SC - title
DEMO H2SC - urychlí hru a přeskocí kontroly.

IVANHOE

V pauznuté hře napiš ZOBINETTE a stiskni RETURN. Klávesou N přeskocíš levele Nebo pauša a JC IS THE BEST a RETURN. Nyní N a DELETE přeskocí levele a zabije maníky a CTRL zabije bosse v bonus stage.

IMPACT**Level kody:**

11 GOLD
21 FISH
31 WALL
41 PLUS
51 HEAD
61 JUMP
71 ROAD
81 USER

JAMES POND II - ROBOCOD (AGA VERSION)

Umíráš touhou vidět nové levele napichnuté na konci hry? Udelej to takto: Na titulní obrazovce napiš O.S. FRIENDLY. Nyní při hře stiskni M a budeš požádán o vložení kódu. Čísla 1-49 tě přenesou do originální hry, čísla 50-55 jsou nové levele!

KICK OFF

Když se kope proti tobě penalta, stiskni P jako pauzu poté, co je míč kopnut. Drž joystick ve směru leticího míče a zmačkní P. Brankař míč chytí.

KNIGHTS OF THE SKY

Po vzletu stiskni A - zrychlení plynutí času. V té chvíli jsi imunní vůči nepřátelským strelám. Vystoupej až nad mraky, dokud nedosáhneš jisté výšky. Za chvíli budou nepřátelská letadla viset ve vzduchu nehybně jak trubci, tak ti nedá moc práce je rozstřílet.

KARATE KID - PART II

Podepiš se jako MYAGI v High-Score tabulce, stisk P ve hře ti přidá level.

LAST DUEL

Ve hře pausni F9 a podrž současně HELP, LEFT SHIFT a 1. Odpauzuj a funkční klávesy tě posunují v levelech a F8 přidá 5 životu.

LEMMINGS II

V menu obrazovce, klikni levým tlačítkem do každého ze čtyř rohů obrazovky. Začni v levém horním a pokračuj ve směru hodinových ručiček až se ozve LET'S GO!. Nyní si můžeš výbrat kterýkoliv level z tribe - ale musíš dohrát všechny k získání talismanu.

MAGIC POCKETS

Když ztratíš poslední život, podrž prst na firu a hra začne znova, ale score se ti nesmaže. Opakuj tak dlouho, až dosáhneš 100,000 bodů a budeš super-výkonný. Také kód pro level 23, svět 4 - 6067.

MOONSTONE

Jdi do Stonehenge a klikni na STRENGTH - získáš další život.

MAGIC MARBLE

Level kody:
1 ADVERTISER
2 EVERYWHERE
3 TOOTHPASTE
4 CONNECTION
5 CLEVERNESS
6 COPYWRITER
7 TELEVISION

8 CIGARETTES
9 COMPLICATE
10 IMPOSSIBLE
END INTERESTED

NAVY SEALS
Ve hře napiš PSBOYS - nekonečné kreditky, nebo napiš PSBOYS v High-Score a H a ESC přeskakuje levele.

ONE STEP BEYOND

ZONE 1:
1 48474
2 39943
3 22881
4 62824
5 20169
6 17457
7 37626
8 55083
9 27173
10 16720

ZONE 2:
11 43893
12 60613
13 38970
14 34047
15 07481
16 41528
17 49009
18 25001
19 08474
20 33475

ZONE 3:
21 41949
22 09888
23 51837
24 61725
25 48026
26 44215
27 26705
28 05384
29 32089
30 37473

ZONE 4:
31 04026
32 41499
33 45525
34 21488
35 01477
36 22965
37 24442
38 47407
39 06313
40 53720

ZONE 5:
41 60033
42 48217
43 42717
44 25395
45 02573
46 27968
47 30541
48 58509
49 23514
50 16487

ZONE 6:
51 40001

52 56488
53 30953
54 21905
55 52858
56 09227
57 62085
58 05776
59 02325
60 08101

ZONE 7:

61 10426
62 18527
63 28953
64 47780
65 10897
66 58377
67 03738
68 62115
69 00317
70 62432

ZONE 8:

71 62749
72 59645
73 56858
74 50967
75 42289
76 27720
77 04473
78 32193
79 36666
80 03323

ZONE 9:

81 39989
82 43312
83 17765
84 61077
85 13306
86 08847
87 22153
88 31000
89 53153
90 18617

ZONE 10

91 06234
92 24851
93 31085
94 55936
95 21485
96 11885
97 33370
98 45255
99 13089
100 58344

P47

Napiš ZEBEDEE v High-Score a F1 přeskakuje levele, F2 obnovuje životy.

PARADROID 90

Stisk F3 ti umožní přístup do option menu.

PROJECT X

Jestliže používáš lod CRUX II, v druhém levelu, jakmile jsi byl sestřelen, ponor se pod povrch planety a jsi v tunelu bez Alienů. Až dosáhneš

finální obludy, zůstaň v pravém horním rohu obrázovky. Nikdy tě nezasáhne a ty ji zničíš pomocí homing missile. **Nyní několik typů od programátorů:**

1) Vždy si vyber velkou a pomalou lod. I když je hrozně pomalá, může něst velkou výzbroj a rozhodně ti zajistí, že se později může měřit se silnějšími nepřáteli.

2) Nepoužívej Speed-up, než je bude tvá lod kompletě vyzbrojena, přestože je ta nehybnost nesnesitelná.

3) Snaž se co nejdříve dosáhnout Plasma - můžeš ji navolit až osmkrát. Jakmile ji navolíš po páteř, stane se velice efektivní. Nenech se zlákat magmou nebo laserem, nejsou tak dobré pro velké bastlení.

4) Snaž se sebrat co nejvíce homing missiles, můžeš mít až čtyři. Jsou výhodné, když je na obrazovce mnoho nepřátel.

5) Zlepší build-up zbraň a stiskni A. Umožní ti se stisknutou střelbou používat masivní laser,

který je užitečný na koncové potvory.

(např. tu na konci prvního levelu zničíš jednou střelou).

Do autofiru se vrátí stiskem A.

6) Vždy hraj ARCADE mode, jestli se chceš dostat dál než do druhého levelu.

7) Stále drž svou lod ve středu obrazovky na levé straně. Ihned tak spatříš vše, co se k tobě přiblížuje a stačíš včas uhnout.

8) Nebud' chamtivý! Vždy jsou k dispozici další Power-Upy.

9) Když jsi zabit, siť tvých zbraní poklesne o 25%, proto se snaž zlepšit vše dvakrát najednou.

10) Vyplatí se některým protivníkům uhnout, než se snažit všechny je zničit.

TJOKER ■



ECTS

NOVÉ HRY

PODZIM '94

**Co na nás chystají
přední výrobci her
na nejbližší období?**

ČÁST třetí

SERRA

Jeden z největších a nejlepších výrobců adventur a logických her všech dob připravil i na konec letošního roku horké novinky, z nichž některé se jistě stanou v brzku žádanými hitovkami. Bohužel musíme zklamat ty, kdož se těšili na pokračování svých oblíbených adventur a zapomněli si během toho těšení zakoupit **CD-ROM**. Většina Sieráckých projektů je stejně jako u konkurence záležitost minimálně šestiset megabytů.

Hned ze začátku Vám představíme jednu adventuru, která si dělá nárok být nejnapínavějším filmových thrillerem na osobních počítačích vůbec. **Phantomagoria** je děsivý příběh ženy osamocené bojující proti hrůzným silám zla. Více o ději hry bohužel nevíme, ale fakt, že autorkou scénáře je Roberta Williams (patří jí autorství celé série King Quest), je zárukou opravdu promyšleného příběhu. Grafika je (jak je u interaktivních filmových her zvykem) kombinací statických 3D obrázků a digitalizovaných video snímků a vypadá kvalitně. Scény se natáčely jak jinak než v Hollywoodu, zvuk a hudba se dělaly tamtéž. Na Phantasmagorii se těšíme jednak proto, že to není interaktivní film, ale filmová adventura, při níž nejste pevně vedeni dějovou osou, a za druhé kvůli fantastické hudbě, kterou jsem měl možnost slyšet (již při pouhém poslechu vstávají slabší povahám vlasy hrůzou na hlavě).

Ani Cokteil Vision nezahálel a pospíšil si s novou adventurou. Nejvíce nám nebudete věřit (stejně jako my na ECTS jsme nevěřili Sieře), že obrázky, které z **Lost in Town** vidíte, nejsou z intra, ale ze hry. Věřte nebo ne, v tomto CéDéckovém filmu není skoro ani jedna počítačem vykreslená scéna. Namísto grafiků a animátorů se na tvorbě Lost in Town podíleli herci, kameramani, technici a režiséři. Zápletka se bude dřít klasického detektivkového schématu: novinář pátrá po tajemném spiknutí, avšak záhy je prozrazen a z pátrání se stává závod za přežitím, takže nic moc originálního. Celý projekt je velmi odvážný, uvidíme, zda s ním Cokteil Vision udělá díru do světa. Jakýchkoli dalších soudů se zdrží do té doby, dokud nebudu mít plnou hrátelnu verzi.

Není asi málo hráčů adventur, kteří si oblíbili sérii pohádkových příběhů **King's Quest**. Zanedluhovo bude hotov v pořadí již sedmý díl. Hrát budete

tentokrát za dvě postavy, matku s dcerou, které se náhle ocitnou v kouzelném světě plném vil, trpaslíků, trollů a magie. Zatímco většina her směřuje v grafice k co možná největší realitě, King's Quest jde jiným směrem, což je věc maximálně pozitivní. Obrázky ze hry jsou totiž jen těžko rozpoznatelné od animovaných Disneyových pohádek. Když si k tomu přimyslíte ještě SVGA rozlišení, báječné animace, poutavý příběh a dobrou hudbu, budeťte se cítit jako v pohádce.

A konečně něco i pro ty, kteří (na) **CD-ROM** nemají. Již pošesté je zde kosmický smolař Robert Wilco a spolu s ním nejlepší počítačová parodie na známé SCI-FI příběhy **Space Quest 6**. Pokud máte rádi parodie a pokud máte alespoň průměrné znalosti parodované látky, bude Vás smích provázet celou hru, stejně tak jako zvukové efekty. Tedy, alespoň to tvrdí autoři. Grafika povyšila z původní EGA na SVGA a nyní dokonce i scrolluje, oproti minulému dílu přibyla také volitelná akční scéna Stooge Fighter 3. Kromě disketové verze bude i na **PC CD-ROM**.

A mimořadem, Sierra uvádí, že Space Quest 6 je nízkokalorický a má minimální vedlejší účinky... Jistě si ještě pamatujete skvělou logikou hříčku Gobliiins. Od stejného týmu tu máme novou adventuru **Woodruff** a jak to tak vypadá, nese se v úplně stejném duchu. Podobná grafika, ale v SVGA namísto VGA, podobný druh humoru... Zápletka a prostředí jsou však naštěstí úplně nové. Po několika stoletích, která po atomové válce strávilo lidstvo v podzemí, vychází hrdina Woodruff opět na povrch zemský, aby našel vraha a pomstil smrt svého plyšového medvídka. Záhy poznává, že planeta je obydlena roztomilými a mírumilovními stvořenými, která se nazývají Boozookové. Doufám, že Vám tento krátký obsah stačí k tomu, aby jste si udělali o Woodruffově „crazy questu“ patřičný obrázek, a že jakmile se objeví v obchodě si ho poběžíte koupit. Čí mašina je bez **CD-ROMu**, ten se bude muset spokojit s VGA grafikou. Smůšula!

V případě **The Last Dynasty** už Cokteil Vision přiznává, že se jedná o interaktivní film a nikoli o adventure. Budoucnost světa je v rukou zlosynů, kteří rozpolutili galaktickou válku. Určitou nadějí by mohla být záchrana Nejzáššího Vědění, které mají ve svém vlastnictví. Ty jsi se poklidně narodil

a vyrostl na Zemi, ale vyšší zájem tě nutí pomoci lidstvu... Graficky je Poslední dynastie zase směsicí digitalizovaného filmu a computerem vykreslených pozadí. Snad není třeba připomínat, že filmové scény byly dělány týmem techniků a filmových umělců, video běží ve vysokém rozlišení a v reálném čase, a že obrázky vypadají opět fantasticky. Uvidíme, zda se vyhne těžkopádnosti ostatních interaktivních filmů.

Ani simulátory nezůstaly ušetřeny rádění jedné z odnoží Sierry. **Aces of the Deep** od Dynamixu se tváří jako jeden z nejlepších ponorkových simulátorů v současnosti. Na paškál si autoři vzali německé ponorky z II. světové války. Snahu o maximální realističnost dokládají nejen detailně zpracované, historicky autentické mise, ale také zvukové efekty, vlnění moře, mluvené povely v němčině a jiné detaily, které příznivce simulátorů válečných strojů jistě potěší. Aces of the Deep mají i svou strategickou stránku, rozhodně budete muset být více než „jen“ dobrým kapitánem...

I další hra se dá zařadit mezi simulátory. **Battledrome** je totiž simulátorem robotů. Budete ovládat novodobé Herkulesy, nejprve je naložíte zbraněmi a pak je pošlete do arény. S přibývajícími úspěchy budou přibývat peníze na lepší výbavu vašich robotů, klasika. Pohled na souboj si můžete libovolně nastavit, což není k zahodení, stejně jako možnost zahrát si s kámošem přes modem. Jinak nic extra.

Pro fanoušky Outpostu Sierra připravila lahůdku v podobě data disku. Ten nese název **Outpost Planet Pack**. Čekají na vás nové světy na osídlení, katastrofy na zpestření atd. Máte se zkrátka na co těšit.

Podobnou strategii je hra **Alien Legacy**. Země se po bratrovražedných válkách stala neobyvatelnou, a proto byla ze Země vypravena loď s přeživšími lidmi a vydala se do systému Beta Caeli. Samozřejmě cílem je osídlit nějakou planetu, kde bude žít. Měli byste využít nerostné bohatství planety, abyste se mohli bránit proti útokům větřelců. Musíte vyřešit pět různých úkolů, abyste zachránili lidskou civilizaci. I když hlavní část této strategie je dělána v 2D grafice, 20 skvělých animací je děláno v grafice trojrozměrné. Zkrátka další skvělá sci-fi strategie. Na vašich monitech se brzy budete moci opět setkat s legendární hrou

z 80tých let, přichází **Loco Runner: The Legend Returns**. Námět zůstal stejný, musíte opět šplhat po žebřících, ručkovat, šplhat, běhat a skákat, abyste se vyhnuli nepřátelům a získali zpět ztracené zlato. Dobrá grafika, nové nápady, 150 levelů v 10 světech, to vše vás čeká, pokud si tuto legendu zahrájete.



Phantasmagoria



Phantasmagoria



Alien Legacy



ON-LINE



Woodruff



King's Quest VII



The Last Dynasty



The Last Dynasty



Aces of the Deep



Space Quest 6

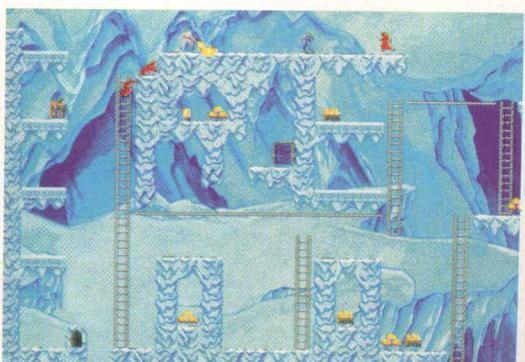


Alien Legacy



Lost in Town

Lost in Town



Lode Runner: The Legend Returns



Space Quest 6



Ještě před Vánocemi bude hotova závěrečná hra z volné série Alien Breed, nazvaná **Tower Assault**. I v této části půjde jen a jen o zabíjení, ale v lepší grafice a s novými zbraňemi, pastmi a nepřáteli. Pohled je klasicky - pseudo 3D, detailní grafika je opravdu úžasná. Ale pozor! Některé mise jsou prý velmi tvrdé. A ty zbývající jsou ještě tvrdší... Prostřílet na konec se mohou všichni amigisti (A1200, A500, CD32) i PC-čkaři (PC, PC CD-ROM). Only for Amiga 1200 a CD32 je další střílečka - **Super Stardust**. Grafika doznala od minulého dílu podstatně zlep-

Stardust. Grafika doznala od minulého dílu podstatně zlep-

něco i pro majitele **PC, CD-ROM** a **CD32** libujících si v hrách typu **Street Fighter**. **Ultimate Body Blows** se dočkal konverze z **Amigy**. Nevím, nevím, zda obstojí v konkurenzi **Mortal Kombatu**. Obrázky se netváří moc přívětivě. O moc lépe vypadá konverze **Project-X** na **PC**. Popisovat tuto legendární střílečku by asi byla ztráta času. Snad jen tolik, že jsem hrál její demo a ani na **PC** to ne-

of Thieves, arkáda+strategie+adventure v jednom, prostě něco jako **Wash & Go** (nebo sednout a jit -ml-). Pohled je podoben Ultim VIII, čímž se vysvětluje také ta úděsná směsice typů her. Zloději, mágové, mýtická středo-věká

Racer je slušně vypadající vektorový simulátor auta. Bude-li do-

sta-

TEAM 17

šení; více barev, lepší scrol-

ling atd. (Lewis tvrdí, že to „prostě vypadá líp“). Idea zůstala nezměněna. Autička, autička a zase autička. Závody minivozidel všeho druhu Vám přináší **All Terrain Racer**. Nejrůznější prostředí, nejrůznější protivníci. Vyhraje jen ten nejlepší! Bohužel je maximálně pro dva hráče. Může to být legrace, ale stejně tak i šyt (nebo šit?). Pro **Amigy** a **PC**. Jiná autička jsou připravena na říjen, ale jsou stejně malá a skoro stejně vypadající. Ti tu? **Overdrive**. Opět **PC**. A konečně

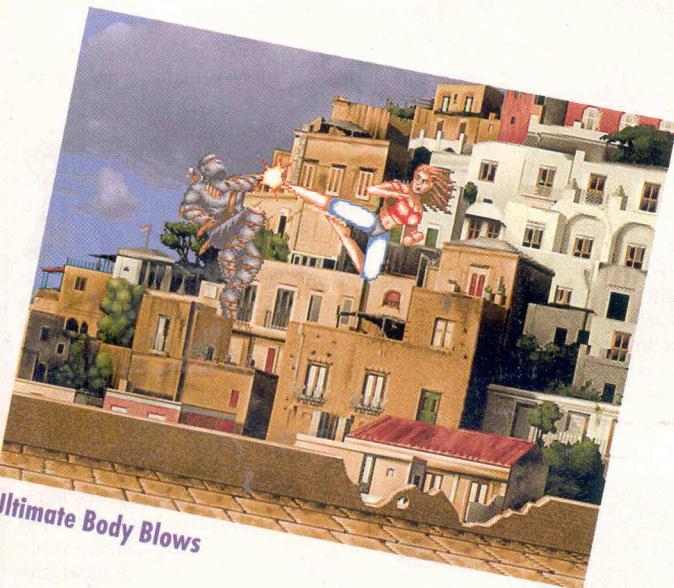
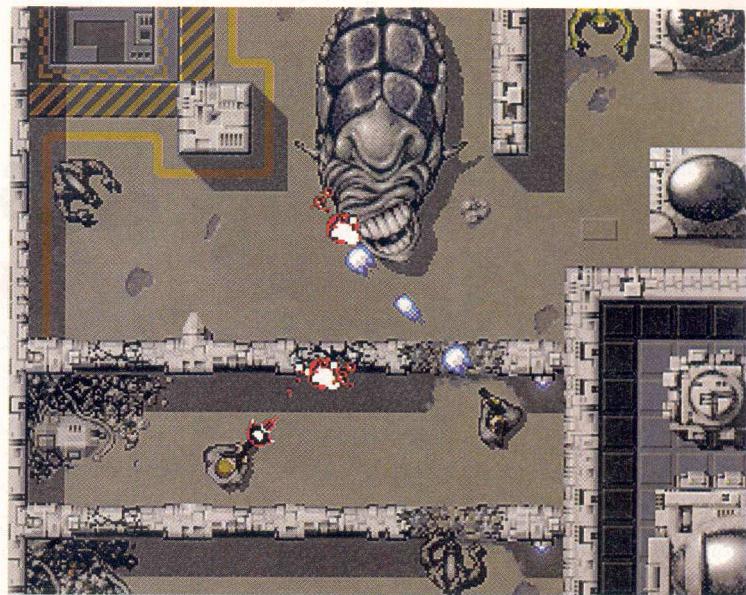
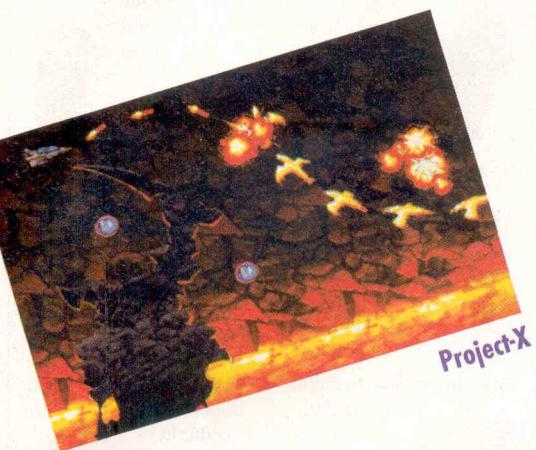
ní vůbec špatné. Dvěma sporty na „k“, u kterých se jen tak nezapotíte, jsou kuželky a kulečník. Oba připravuje Team 17 již na září. Jak věrná bude simulace **Bowlingu** nejsem schopen posoudit, neboť jsem ho nikdy ve skutečnosti nehrál, ale způsob ovládání **Arcade Poolu** mi maximálně vyhovuje. Řekl bych, že je to zatím nejlepší kulečník na **PC** a **Amige**. Ačkoli není nad to zajít si zahrát v 1 hod. v noci po perně redakční práci do proseckého billiard clubu, co Genagene? A co na rok 95? **King**

země... já bych řekl, že to nejsíp bude dungeon. Podobný námět a zpracování má i **Witchwood**, pohádková scrollovací adventure-dungeon. Narodil od krále zlodějů však nevypadá vůbec pěkně. Je to prý záměr autorů, kteří se snažili dodat jinak ponurým dungeonům trochu té optimistické žluté, bledě modré, růžové... Na kvalitě

hry to údajně nic nemění. **Off Road**

tečně rychlý a hratelný, dala by se tolerovat i trochu méně detailní grafika, než na jakou jsme zvyklí. A nakonec **Team 17 Pinball**. Po **Fantasies**, připravovaných **Illusions a Worldu**?!? To je snad vtip. Nebo opravdu budou lepší?





Kingpin Bowling



Doom II Hell on Earth v1.666

Nových 32 levelů, 7 nestvůr, 1 zbraň, nová nervy drásající hudba a zvukové efekty a hodně krve.

Neznám snad žádného příznivce počítačových her (pařana), který by neznal Doom (Doom - 4. pád), geniální projekt firmy ID software. Technické zpracování se u druhého pokračování očividně nezměnilo, ale přesto, kdyby snad někdo o Doomovi nikdy neslyšel, se zmíním o tom, co to Doom vlastně je. Doom je prostě nejlepší 3D střílečka všech dob (rozuměj minulosti a přítomnosti). Tak, technický popis máme za sebou a nyní již ke změnám, které Vás ve dvojce čekají.

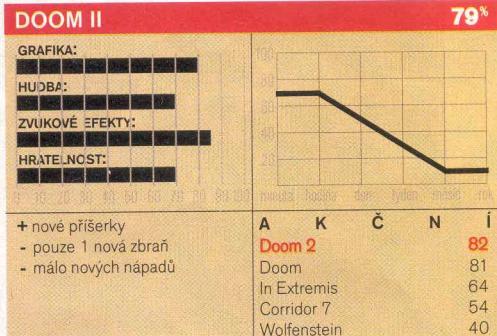
Kromě nových nestvůr, jejichž popisy najdete u obrázků, je zde i nová zbraň. Podle mého názoru nejlepší vynález hned po vynálezu ruchadla. Dvojhlavňová brokovnice. Méně odolné protivníky můžete brát až po čtyřech (všechny čtenáře bych chtěl upozornit, že jsem pacifista a násilí se mi hnusí). Vaši neprátele naštěstí touto zbraní nedisponují.

Další novinkou je chování nestvůr. Jednotlivé druhy, pokud je vyprovokujete a máte-li štěstí, střílí také navzájem do sebe. A tak, když masy nestvůr, které se proti vám řítí, vypadají až příliš hrozně, najděte si nějaké pěkné kryté místecko pokud možno s výhledem a počkejte, až se navzájem pozabíjejí.

HLavní rozdíl oproti prvnímu dílu je ale ve zpracování jednotlivých levelů. Ve dvojce jsou bludiště mnohem propracovanější, jsou zde větší výškové rozdíly. Musí se zde mnohem více skákat a běhat. Občas musíte vystřelit i do něčeho, co se nehýbe a naopak, ne všechno co se hýbe, musíte zastřelit. Někdy stačí jen zmáčknout tlačítko a těžký strop vykoná práci za Vás. Propadlo, věc zcela běžná v dungeonech, mě v Doomovi mile překvapila. Ne-



milým překvapením byla pak nadilka ohnivých koulí do zad. Jeden level se dokonce více než akční střílečce podobal logickému puzzlu. Rozlehlé místnosti byly plné barelů, s jejichž pomocí jste si se mohli bezpečně zlikvidovat nepřátele, ale svému zdraví jste také mnoho nepřidali. Z hádanky



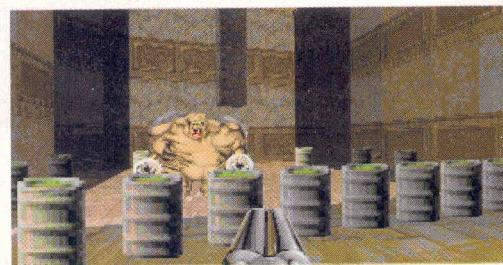
RADY

Běží-li na Vás prasata (v originále demons), snažte se zaběhnout do úzké chodby nebo výklenku, připravte si motorovou pilu a po jednom je likvidujte. Ušetříte munici.

Je-li v místnosti tma, máte dvě možnosti. Vyběhnout dovnitř, křičet „Za vláááást“ a ničit všechno živé, nebo vejt, otočit se a rozsvítit. Žel ne vždy je vypínač na místě.

Zmizí-li vám nepřítel před očima, nezmizel, ale telepotoval se za Vás.

A rada od Genagena: Dejte si pod bedničky kýbl, aby Vám ta krev nekapala na koberec.



se však nakonec vyklubal problém, jak co nejrychleji utéct.

Celková obtížnost je o něco vyšší. Nestvůry, které zkončovaly mise v jedničce, budete potkávat častěji. Velmi Vám pomůže výše zmíněná vzájemná destrukce příšer. Tak například závěrečné monstrum z druhé mise zničíte ve spolupráci s pavoukem bez sebemenších problémů. Jestliže jsem psal o „o něco vyšší“ obtížnosti, neměl jsem na mysl závěrečný třicátý level. Až tam jsem se dostal na třetí obtížnosti bez použití čítu. K dokončení onoho levelu 30 jsem potřeboval hned dva.

Asi není tak docela jasné proč jsem napsal, že Doom 2 obsahuje 32 levelů a 30 tý je závěrečný. ID software totiž přidělala dva trochu upravené levele z Wolfensteina a Speara, do nichž se dostanete použitím čítu IDCLEV31 a 32.

LEIF MONGOLSON ■



NESTVÝRY



Zombieman - voják s puškou; neškodný



Shotgun guy - voják s brokovnicí; stačí vystřelit jako první



Heavy weapon dude - kulometčík; jedna rána brokovnicí mu stačí; může střílet nepretržitě



Imp - gorila; před ohnivými koulemi se ukročením s jistotou vyhnete



Demon - prase; držte si ho od těla, nebo u těla (s motorovou pilou); vyskytuje se také ve stínovém provedení



Lost soul - lebka; je ne příjemně rychlá; jakýkoli zásah jí zastaví



Cacodemon - jednooká koule; když střílete kulometem nebo když do ní rážete pilou, nevystřelí



Hell knight - metač kyseliny; má poměrně účinné útoky; nemáte-li místo na uhýbání, nebo dost energie do BFG9000, tak Vás asi zraní



Baron of hell - drsnější metač kyseliny



Arachnotron - pavouk; když Vás dostane na mušku, spasit může jen útek; střílí rychle a efektivně



Pain Elemental - beholíder; plíve lebkou



Ravenant - kostra; jeho ohnivé střely jsou do jisté míry navádění, úkrok stranou ne pomůže



Mancubus - chaotik; metá ohnivé koule (asi po pěti) do všech směrů



Arch-Vile - zaklínáč; vyvolá okolo Vás oheň, který asi hodně páli; má tuhý kořínek



The Spider MasterMind - velký pavouk; závěrečná nestvůra z Inferna



The Cyberdemon - raketometač; střílí velmi rychle velmi nebezpečné rakety; známý z posledního levelu druhé mise v jedničce



BRAVE[®] COMPUTERS

**4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER,
CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod**

386 DX - 40 MHz	24.990,-
486 SX - 25 MHz / VL BUS	26.790,-
486 DX - 40 MHz / VL BUS	28.690,-
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS	28.990,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS	30.890,-



**Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.**

2 LETÁ ZÁRUKA



rozšíření z VL BUS na PCI	+ 2.500,-
VGA 1 MB VL BUS	+ 1.330,-
HD 340 MB	+ 1.400,-
HD 420 MB	+ 2.100,-

CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s	+ 3.990,-
zvuková karta DEXTRA 8-bit	+ 1.600,-
zvuková karta DEXTRA 16-bit	+ 3.630,-
MS-DOS 6.2 + Windows 3.1	+ 2.170,-

**VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNI VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.**

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10

BRNO: Prošek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02 **DĚČÍN 3:** DeCe Computer s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax: 0412/221 13

JABLONEC NAD NISOU: SWAH JABLONEC s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s. Mlékojedská 15, Tel / Fax: 0416/61 70

MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax: 0326/270 87 **OSTRAVA:** Nov s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax: 069/61 16 24

PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax: 040/394 619 **PÍSEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037

TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel: 0417/293 93 **ÚSTÍ NAD LABEM:** Protes elektronik s.r.o., Dvořáková 2, Tel / Fax: 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM



EXCALIBUR



© 94 NOVALOGIC, INC.



Předplatné v ČR:

Atlantida Publ., Husitská 11, Praha 3
Informace na tel.: 02/627 94 01

Cena 34 Kč, 40 Sk

Předplatné 26 Kč

Předplatné na Slovensku:

KON TIKI, Hlavná 68-70, Košice
Informace na tel.: 095/622 84 35

AMIGA info

Počítače PC

386 DX 40 (mono VGA, 1MB RAM)	19.990,-
386 DX 40 + mat. koprocesor	29.990,-
486 DX2-66, provedení VESA	38.999,-
486 DX40, provedení VESA	36.999,-
Pentium 60, provedení VESA	57.976,-
Pentium 90, provedení VESA	69.280,-

Uvedené sestavy zahrnují:

- ✓ Rychlý 210 MB pevný disk
- ✓ Grafická karta TSENG 1MB, VESA (nejrychlejší ve své kategorii)
- ✓ 3,5" mechaniku
- ✓ Color SVGA monitor MPRII
- ✓ 4 MB RAM
- ✓ Provedení minitor
- ✓ ČS-US klávesnice
- ✓ myš

volejte pro aktuální ceny
Libovolné sestavy dle přání.

Hardware PC

Motherboardy

Montáž zdarma !

486 DX 40, Vesa LB	10.999,-
486 DX 2-66, Vesa LB	12.988,-
Pentium 60, včetně řadiče VLB IDE	29.999,-
Pentium 90, včetně řadiče VLB IDE	41.898,-

Zvukové karty

Audio Excel 16, DSP procesor, stereo	3.490,-
Sound Blaster PRO	3.439,-
Sound Blaster 16	5.389,-
Sound Blaster 16 ASP	7.178,-

Vánoce s Atlantidou

Firma ATLANTIDA pořádá dne

26. a 27. listopadu 1994

v sále SPEKTRUM, Jugoslávských partizánů 15, Praha 6
(od metra DEJVICKÁ tram. č. 20, 25 do stanice LOTYŠSKÁ)

od 9⁰⁰ do 17⁰⁰ prodejní výstavu

HOME COMPUTERS '94

Na výstavě budou prezentovány počítače Commodore, Atari, Sega, Nintendo, Apple Macintosh, (Silicon Graphics), včetně příslušenství. Budete si moci vybrat z kompletní nabídky joysticků a ostatního sortimentu firmy QuickShot a Quick Jo.

Vstupenky z obou dnů budou na závěr dne 27. 11. 1994 slosovány o ceny:

1. cena: počítač AMIGA CD 32

2. - 7. cena: příslušenství a doplňky

Rezervaci stolů pro firmy i pro individuální prodej lze zajistit osobně ve firmě ATLANTIDA, nebo na telefonním čísle (02) 6279401 nejpozději do 20. listopadu 1994



SPECIÁLNÍ NABÍDKA

(odpovídá Amige 1200 se CD-ROM)

AMIGA CD 32 + Paravision SX1 + FDD 3,5" + klávesnice

Paravision SX1 obsahuje: řadič HD, FDD, porty: parallel, serial, RGB, klávesnice, záloh. hodiny

19.990,-

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2, tel.: 25 37 08, 25 62 01

Objednávky: Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1

FAX: 02/25 42 27

Ceny jsou včetně DPH - Zasíláme i na dobírku



Monitory

SVGA Color, MPR II	
14"	8.628,-
15"	12.990,-
17"	24.720,-

Modemy

14400 Externí, fax	8.302,-
14400 Interní, fax	7.990,-
2400 externí, fax	3.990,-

Harddisky

Pevné disky SAMSUNG, záruka 2 roky	
210 MB	6.999,-
250 MB	7.995,-
420 MB	8.999,-

Pevné disky Western Digital, záruka 2 roky	
210 MB	7.659,-
340 MB	9.418,-
420 MB	9.999,-
540 MB	11.985,-
700 MB	15.890,-
montáž HD Amiga / PC	tel.

Paměti SIMM

1 MB	1.290,-
4 MB	4.950,-
Simm PS/2, 72 pin.	tel.

Počítače AMIGA

A1200	tel.
CD 32	7.490,-
A4000	tel.
Amiga CDTV	14.990,-

Hardware AMIGA

Paměťové rozšíření	
A501, 512 KB RAM pro A500	1.290,-
A501 Plus, 512 KB RAM pro A500+	2.490,-
A601, 1 MB RAM pro A600	2.790,-
RAM externí, 2-8 MB A500(+), 2 MB	4.490,-
2 MB + hodiny A1200	6.789,-
4 MB + hodiny A1200	8.868,-
Blizzard 1220, 4MB	9.900,-
Blizzard 1220, 4MB, MC 68882/33	12.490,-
Blizzard 1230-II, 0MB, 40 MHz	14.490,-
Řadič IDE pro A500 externí	3.990,-
Řadič IDE pro A500 interní	3.490,-
Řadič CD-ROM pro A1200	2.900,-
Redukce Amiga-VGA monitor	390,-
Koprocesory	tel.
Videodigitizery	od 5.490,-
Scanner 800 DPI !!!	5.990,-
Alfa Scanner color, 256 tis. barev	12.990,-
Myš Amiga 400 DPI (perfektní)	575,-
Filtr před monitor nylon	290,-
Filtr před monitor sklo, polarizační	990,-
Libovolně jiné příslušenství	tel.

Literatura AMIGA

Uživatelská příručka II (420 str.)	250,-
A1200, A600 Úvodní příručka (100 str.)	110,-
Amos Basic + disketa	219,-
GFA Basic + disketa	250,-
Protracker	79,-
Amiga Hardware	99,-

Počítačové sítě

Novell, Lantastic
Kompletní služby včetně projektu.

Software AMIGA

Softwarový paket (Deluxe Paint IV-AGA, Denis, Oscar, Print Manager)	990,-
ČS vektorové fonty pro Pagestream 2.X, DPIV apod., více jak 130 druhů	1.990,-
ČS fonty pro Broadcast titler, Scala	2.500,-
ČS prostředí a tisk (KS 2.X a vyšší)	190,-
Sada disket s příklady pro Amos (3ks)	199,-
Protracker 2.3 komplet	99,-
Nástroje + songy (11 disket!!!)	490,-

Hardware doplňky

CD ROM	
Mitsumi FX001	3.837,-
SONY 33A	5.490,-

Tiskárny

EPSON LQ 100	6.990,-
Star LC 24-20	6.990,-
Laser Star LS-5	19.990,-

Hry shareware

Velký výběr her pro PC a Amigu

Záruka 1 rok (Amiga 6 měsíců)	
Dodáváme i libovolnou jinou výpočetní techniku a příslušenství.	

vyžádejte si kompletní ceník

rozsáhlá nabídka pro dealery

KOMPLETNÍ SEZNAM HER

11th Hour - Virgin	Ex35/24	I Have no mouth, and I must scream -	Sensible World of Soccer - Sensible Software	Ex34/26
1944: Across the Rhine - Microprose	Ex34/22	- Cyberdreams	Simcity 2000 - Maxis	Ex33/21
Aces of the Deep - Sierra	Ex35/12	Inferno - Ocean	Simcity 2000: Urban Renewal Kit - Maxis	Ex33/21
AD&D Menzoberranzan - SSI	Ex35/23	Inherit the Earth: Quest for the Orb -	SimTown - Maxis	Ex33/21
Air Combat: US Navy Fighters - Electronics Arts	Ex33/15	- New World Computing	SimTower - Maxis	Ex33/21
Aladdin - Disney Software	Ex33/14	Iron Angel - Ocean	SimRainforest - Maxis	Ex33/21
Albion - Blue Byte	Ex33/12	Iron Assault - Virgin	Skitchin - Ocean	Ex34/16
Alex Dampier Ice Hockey - Merit Studios	Ex33/22	Iron Cross - New World Computing	Slipstream - Gremlin	Ex33/21
Alien Legacy - Sierra	Ex35/12	Isle of Death - Merit Studios	Soap Trek - Krisalis	Ex34/15
Alien Olympic - Mindscape	Ex34/12	Jungle Strike - Gremlin, Ocean	Soccer Kid - Krisalis	Ex34/15
All Terrain Racer - Team 17	Ex35/14	KA-50 Hokum - Virgin	Soccer Superstar - Flair	Ex33/22
Arcade Pool - Team 17	Ex35/14	Kid Chaos - Ocean	Space Academi - Mindscape	Ex34/12
Arena - US Gold	Ex35/22	Kingdom - Interplay	Space Ace - Elite	Ex33/14
Armored Fist - Novologic	Ex33/25	King's Quest 7 - Sierra	Space Hulk - Electronics Arts	Ex33/15
Battledrome - Sierra	Ex35/12	King of Thieves - Team 17	Space Quest 6 - Sierra	Ex35/12
Battle Isle2: Titan's Legacy - Blue Byte	Ex33/12	Kingpin Bowling - Team 17	Speedball II - Renegade	Ex33/25
Bazooka Sue - Krisalis	Ex34/15	Kyrandia Book Three: Malcolm's Revenge -	Star Crusader - Gametek	Ex34/16
Beneath a Steel Sky - Virgin	Ex35/24	- Virgin	StarTrek New Generation: A Final Unity -	
Bioforge - Origin	Ex34/21	Legends - Krisalis	- Microprose	Ex34/22
Breach 3 - Impressions	Ex33/15	Legions - Mindscape	Star Wars Screen Entertainment - LucasArts	Ex34/15
BreakThru - Microprose	Ex34/22	Lilil Divil - Gremlin	SuperSki Pro - Mindscape	Ex34/12
Brett Hull Hockey'95 - Accolade	Ex33/12	Little Big Adventure - Delphine	Super Stardust - Team 17	Ex35/14
Campaign - Empire	Ex33/24	Live Action Football CD - Accolade	Synnergist - 21. Century	Ex33/12
Cannon Fodder 2 - Sensible Software	Ex34/26	Lode Runner: The Legend Returns - Sierra	System Shock - Origin	Ex34/21
Castles III - Interplay	Ex33/26	Lords of the Realm - Impressions	Team 17 Pinball - Team 17	Ex35/14
Cecil and his Chopper - 21. Century	Ex33/12	Lost in Town - Sierra	TFX - Ocean	Ex34/16
Central Intelligence - Ocean	Ex34/16	Manchester United Data Disk - Krisalis	The American Civil War - Empire	Ex33/24
Classic Board games - Merit Studios	Ex33/22	Marvin's Marvelous Adventure - 21. Century	The Flight of the Amazon Queen - Renegade	Ex33/25
Colonization - Microprose	Ex34/22	Master Axe - Millenium	The Flight Sim CD Compendium - Accolade	Ex33/12
Commnad Adventures: Starship -	Ex33/22	Master of Magic - Microprose	The Fortress of Dr.Radiaki - Merit Studios	Ex33/22
- Merit Studios	Ex35/24	Micro Machines 2 - Codemaster	The Great Rally - Blue Byte	Ex33/12
Command and Conquer - Virgin	Ex33/26	Mighty Max - Ocean	The Horde - US Gold	Ex35/22
Cyberia - Interplay	Ex33/24	Mr.Blobby - Millenium	The Jungle Book - Disney Software	Ex33/14
CyberJudas - Empire	Ex33/24	Mutant Legue Hockey - Ocean	The Last Dynasty - Sierra	Ex35/12
Cyberspace - Empire	Ex33/24	Nascar Racing - Virgin	The Lion King - Disney Software	Ex33/14
CyberWar - SCI	Ex34/26	Navy Strike - Microprose	The Lost Eden - Virgin	Ex35/24
Cyclones - SSI	Ex35/23	NHL Hockey'95 - Electronics Arts	The Psychotron - Merit Studios	Ex33/22
Cyclemania - Accolade	Ex33/12	Noctropolis - Electronics Arts	The Shadow of the Empire - Blue Byte	Ex33/12
Dark Forces - LucasArts	Ex34/15	Off Road Racer - Team 17	Thumbelina - Time Warner	Ex35/22
Dark Seed II - Cyberdreams	Ex33/13	Operation Combat II - Merit Studios	Tom Landry Strategy Football:	
Dawn Patrol - Empire	Ex33/24	Operation G2 - Psygnosis	Deluxe Edition - Merit Studios	Ex33/22
Deadly Racer - Flair	Ex33/22	Outpost Planet Pack - Sierra	Top Gear 2 - Gremlin	Ex33/21
Death Machine - SCI	Ex34/26	Overdrive - Team 17	Top Gun - Microprose	Ex34/22
Descent - Interplay	Ex33/26	Overlord - Virgin	Tower Assault - Team 17	Ex35/14
Desert Strike - Gremlin	Ex33/21	Panzer General - SSI	Transport Tycoon - Microprose	Ex34/22
Diskworld - Psygnosis	Ex34/14	Paradox: An Adventure in Time - Flair	UFO: Enemy Unkown - Microprose	Ex34/22
Dragon Lore - Mindscape	Ex34/12	Peter and the Wolf - Time Warner	Ultimate Body Blows - Team 17	Ex35/14
Dragon's Lair II - Elite	Ex33/14	PGA European Tour - Ocean	Ultimate Football - Microprose	Ex34/22
Dreamweb - Empire	Ex33/24	PGA Tour Golf 486 - Electronics Arts	UltraBots - Novologic	Ex33/25
Dungeon Master 2 - Interplay	Ex33/26	Phantasmagoria - Sierra	Under a Killing Moon - US Gold	Ex35/22
Fields of Glory - Microprose	Ex34/22	Pinabll Dreams Deluxe - 21. Century	USS Tinconderoga - Mindscape	Ex34/12
FIFA International Soccer - Eletronics Arts	Ex33/15	Pinball Illusions - 21. Century	Virtuoso - Elite	Ex33/14
Fighter Wing - Merit Studios	Ex33/22	Pinball World - 21. Century	Vital Light - Millenium	Ex33/16
Formula One Team Manager - Krisalis	Ex34/15	Pinkie - Millenium	Whizz - Flair	Ex33/22
Frankenstein - Merit Studios	Ex33/22	Pizza Tycoon - Microprose	Will Blue Yonder - Microprose	Ex34/22
Frontier: First Encounters - Gametek	Ex34/16	Player of the Year - Krisalis	Wing Commander III: The Heart of the Tiger -	
Front Lines - Impressions	Ex33/15	Powerslide - Elite	- Origin	Ex34/21
Full Throttle - LucasArts	Ex34/15	Premier Manager 3 - Gremlin	Wing Commander: Armada - Origin	Ex34/21
Hannibal - Krisalis	Ex34/15	Projekt-X - Team 17	Wings of Glory 1917-1918 - Origin	Ex34/21
Harvester - Merit Studios	Ex33/22	Psycho Pinball - Codemaster	Witchwood - Team 17	Ex35/14
Hardwired - Novologic	Ex33/25	Quarantine - Gametek	Wolf - US Gold	Ex35/22
Hell: Cyberpunk Thriller - Gametek	Ex34/16	Renegade: Battle for Jacobs Star - SSI	Woodruff - Sierra	Ex35/12
Heroes of Might and Magic -	Ex33/24	Retribution - Gremlin	Zeewolf - Empire	Ex33/24
- New World Computing	Ex33/15	Rise of the Robots - Time Warner	Zephyr - New World Computing	Ex33/24
High Seas Trader - Impressions	Ex33/13	Ruff'n'Tumble - Renegade	Zeppelin: Giants of the Sky - Microprose	Ex34/22
Hunters of Ralk - Cyberdreams	Ex34/26	Sensible Golf - Sensible Software		

HAQUEL P. TICKWA + LEWIS

TOT VŠE A NIKDY PRÍSTE AHOJ

US GOLD

Obří distribuční společnost U.S.Gold letos mnoho her nevyrobila, tím více však distribuuje cizích projektů. Kromě věcí LucasArtsu, NovaLogicu, New World Computingu, Delphine Softwaru a SSI, které jsme zařadili zvlášť, dodává známé produkty i méně známých firm, o kterých si teď můžete přečíst pář řádek.

BETHESDA SOFTWARES: Arena na CD-ROM.

Crystal Dynamics: The Horde na CD-ROM.

To bylo možná stručně až moc. K Areně opravdu není moc co říci, oproti disketové verzi změnila pouze nosič. The Horde je již trochu vylepšeno. Crystal Dynamics se dal dohromady s herci známými z amerických TV obrazovek, jako je Michael Gregory (Total Recall, Robocop, Trávníkář), Michael McCarty a Henry Crowel Jr., aby Vám přinesl nový zážitek z digitalizovaných částí hry. Nevím, zda jsou či nejsou hoši z **SANCTUARY WOODS** vlkodlaci, ale jejich nápady jsou rozhodně originální. Nikdy bych si například nepomyslel, že někdo udělá RPG simulátor vlka. A jen jsem si to (ne)pomyslel, už je to tady. **Wolf**. Jste součástí vlčí smečky, nejprve vlči,

které musí poslouchat, později mladý vlk aspirující na vůdcovství smečky a nakonec starý moudrý Akéla. Ve dvanácti scénařích lovíte, lovíte, lovíte a já nevím co ještě může takový průměrný vlk dělat. Kromě samotné hry cédéčko obsahuje digitalizované vlky, vlčí encyklopédii a mnoho zajímavých informací o... vlčích. No prostě bomba. I když, možná to spíš bude úplně nepovedená hra. A nebo... těžko říct. Kdo má **PC CD-ROM**, může si to snadno zjistit.

Asi nejděleší hra, kterou jsem kdy na počítači viděl, je interaktivní film firmy **ACCESS** nazvaný **Under a Killing Moon**. Půjde o napínavý detektivní thriller ze současné Ameriky, jehož děj je nám prozatím bohužel neznámý. Access tvrdí, že jde o první **SKUTEČNÝ** interaktivní film a já bych jim velice rád dal za pravdu. Na obrazích, které máme v redakci, je patrné, že **Killing Moon** by mohl svým zpracováním konkurovat skutečným filmům Hollywoodské produkce. Nejenže filmové scény skutečně byly toceny v této legendární továrně na sny a k natáčení byly přizvány známé televizní a filmové hvězdy (například Brian Keith

známý českým divákům ze seriálu Hardcastle & McCormick, Russel Means, který ztvárnil roli v Posledním Mohyknovi a Margot Kidder ze Supermana I a II), ale všechny statické objekty jsou navíc detailně vykreslené na Silikonech profesionálními grafiky, takže mnohý filmový interiér za nimi zůstává daleko pozadu. Digitalizované herce se podařilo včlenit do 3D místností o poznání lépe, než v The 7th Guestovi, jsem pouze zvědav, jak se to celé bude hýbat. Jestli se splní vše, co autoři o této hře slibují, bude to v oblasti počítačové zábavy zřejmě revoluční počin. **Killing Moon** bude na čtyři cédečka, ale kdy nám není známo.



Under a Killing Moon



Under a Killing Moon



Under a Killing Moon

TIME WARNER

LISTOPAD:

Interaktivní pohádkou bude **Thumbelina**. Kompletně animovaná a namluvená pohádka podle pohádky H. Ch. Andersena a stejnějmenného filmu od Warner Bros. I když tato hra asi spíše potěší mladší hráče, i starší hráči určitě neodolají mluveným dialogům, krásné grafice a stylové hudbě. Počítač: **PC CD-ROM**. Další interaktivní pohádkou

bude **Peter and the Wolf**. Opět podle známé pohádky vznikla kompletně animovaná hra s pěknou grafikou, navíc s několika arcade pasážemi. Hra je doprovázena hudbou Sergeje Prokofieva. Postavičky jsou namluveny předními hollywoodskými herci jako Kirstie Alley (Kdopak to mluví) a Lloyed Bridges (Žhavé výstřely). Ale pohádka zůstane pohádkou. Počítač: **PC CD-ROM**.

Převratnou bojovou hrou určitě bude **Rise of the Robots**. The Supervisor, hlavní robot firmy Electrocorp, největšího výrobce robotů, byl postižen virem, který změnil jeho „psychiku“. Musí být zastaven než stačí přeprogramovat všechny roboty v továrně. Samozřejmě je na vás ho zastavit, ale tentokrát nebudete hrát roli člověka nýbrž cyborga. S ním musíte přemoci 6 robotů-bojovníků, abyste splnili

úkol. Nejedná se ale o jen tak obyčejnou bojovou hru, je to totiž asi nejlépe provedená hra, kterou jste kdy viděli. Ne-přeháním, protože celá hra je dělána ve skvělé 3D grafice, pozadí navrhoval profesionální designer a hudbu skládal Bryan May, legenda ze skupiny Queen. To není všechno. Roboti mají vlastní inteligenci, můžou okoukat vaše chvaty a kopy, mohou měnit tvary aneb morphing jako u Termi-

natora 2. Každý robot bude jiný, tzn. jiná velikost, inteligence, chvaty atd. Prostě tato hra bude kandidovat na nejlepší bojovou hru a těžko najde konkurenci. Počítač: **Amiga (500, 600, 1500, 2000, 3000), Amiga1200 / 4000, CD32, PC (VGA, SVGA), PC CD-ROM**.

SSI

Nový dungeon je to, co se od SSI vždy cekává. **AD & D Menzoberranzan** je dalším dobrodružstvím ze série Forgotten Realms. Využívá stejný grafický „engine“ jako Ravenloft, takže by měl běžet ve větším rozlišení i na standardní VGA kartě. Mnoho si od něj neslibuji, zápletka je dosti jednoduchá. No, nic. Počkáme do vánoc a uvidíme. K dostání bude na **PC** a **PC CD-ROM**, stejně jako další hra **CyClones**. Tu dostanete pařánská rodina také pod stromeček. CyClones bude akční hra typu Doom, tentokrát v prostředí války Cyborgů. Kromě přetí mísí si budete moci zahrát i tři další - náhodně vygenerované. O generování her počítacem (zvl. dungeonů) si nemyslím nic dobrého, ale rád se nechám překvapit. Vesmírných simulátorů je v současné době více než dost. Přesto se SSI domnívá, že má něco lepšího než ostatní. **Rene-**

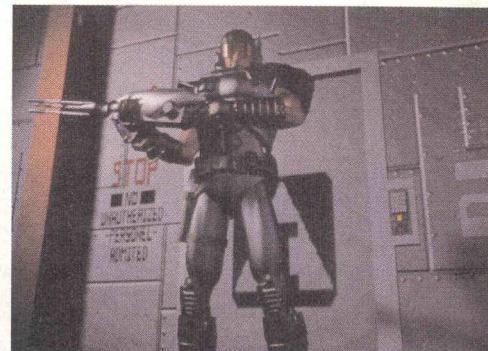
gade: Battle for Jacobs

Star je CD-ROMová taktická simulace v SVGA grafice s novým orientačním rádarem, který prý nemá doposud konkurenci. Upřímně řečeno si neumím představit nic výrazně lepšího, než má TIE Fighter. Zápletka je poměrně neobvyklá: jste arogantní a neposlušný pilot, na jehož umu však najednou závisí osud celé základny. Příjemné je, že se příběh modifikuje podle obtížnosti, kterou si navolíte. Poslední projekt chystaný takéž na prosinec je čistá bitevní strategie z druhé světové války, která nese jméno **Panzer General**. Nacházejte se v roli německého generála na počátku roku 1939 těsně před tažením do Polska. Pro hráče je připraveno přes 35 scénářů, 350 jednotek a údajně asi 60ti hodinové tažení. To vše na **PC** nebo **PC CD-ROM**.



CyClones

AD & D Menzoberranzan

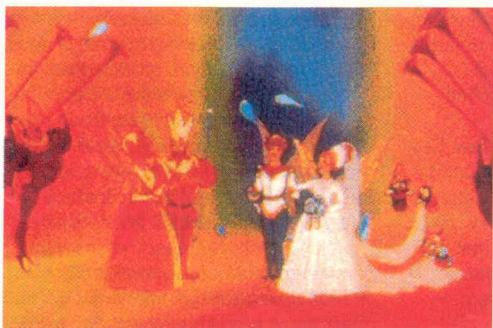


CyClones

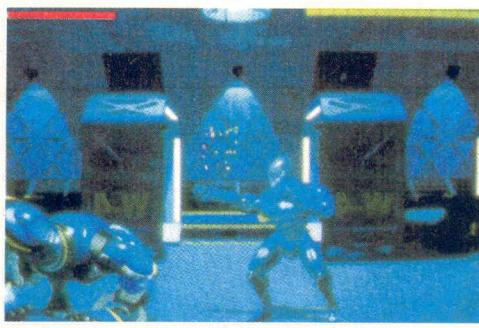
Renegade: Battle for Jacobs Star



INTERACTIVE



Thumbelina



Rise of the Robots

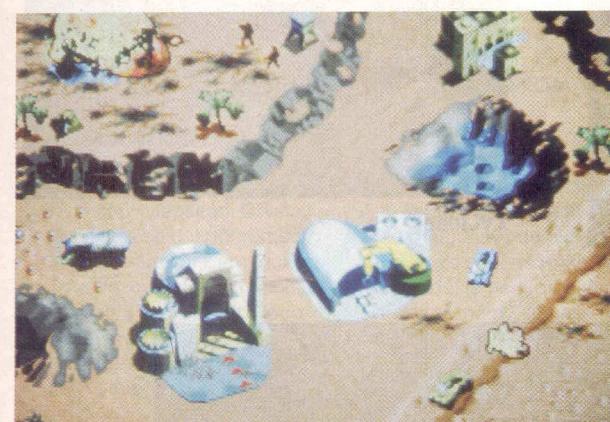


Rise of the Robots



11th Hour

VR



Command and Conquer



Kyrandia Book Three: Malcolm's Revenge

Command and Conquer


ZÁŘÍ:

Trochu netradičním simulátorem by měl být **Overlord**. Znalcí historie jistě v názvu poznali krycí název pro vydění v Normandii. V Overlordu jste pilotem letadla (Spitfire, Mustang atd.), který plní různé mise, ve snaze oslabit německou obranu, přičemž poslední mise se odehrává 6. června 1944. Ten to simulátor bude nabízet souboje s německými letadly, doprovod těžích bombardérů, likvidování radarů, letišť apod. Navíc bude mít propracované zázemí pro pilota. V centrálním místnosti se dozvete podrobnosti i misích, v místnosti u šéfa budete dekorován, v posteli si můžete přehrát zážitky minulých dní apod. Zkrátka určitě se je na co těšit. Počítá: **Amiga**

ŘÍJEN:

Velice originálním simulátorem vrtulníků je hra **KA-50 Hokum**. Námět pro toto hru je následující. V Jihomořském moři řádí novodobí piráti, kteří předávají proplouvající lodě a samozřejmě je okrádají o peníze a zboží. Vás si jala skupina obchodníků, jejichž lodě tamudy proplouvají, abyste je zbavil pirátů. Máte k dispozici 4 druhy vrtulníků, celkem jich máte šest, a spousta různé výzbroje. Výzbroj si později můžete kupovat za peníze za splněné mise. Hra v sobě obsahuje i kus strategie, protože musíte od pirátů zbavit oblast o rozloze 400 km². Myslím, že to bude very good. Počítá: **PC**.

LISTOPAD:

Od autorů IndyCar Racing přichází další automobilová lahůdka - **Nascar Racing**. Autoři slibují nejlepší závody aut, jaké jste kdy viděli. Autoři použili 3D Super Texturovou technologii, která měla být novou generací pro dělání takových her. A navíc hra poběží i v SVGA grafice! Tudiž skvělé. Počítá: **PC**.

Skvěle vypadá hra **The Lost Eden**. Děj vás zavádí do minulosti (či budoucnosti?), do doby, kdy člověk a dinosaurus spolu žijí a konversují. Ale takový ráj to zas není. Býložravci jsou ovládnuti člověkem, který vede válku proti masožravcům, vedeným Tyrannosaurem. Vy ovládáte Adama (náhoda nebo záměr?), který chce pomoci lidstvu k ví-

tězství. Nejprve ovšem musí odhalit tajemství legendární citadely, která je schopna odolat útokům masožravých dinosaurů. Pokud chce vyhrát, musí odhalit vědomosti stavitelů citadely. Přitažlivý příběh je okořeněn krásnými scenériemi v 3D grafice (jeskyně, lesy, pouště atd.) a samozřejmě desítkami dinosaurů na pokochání či pokec. Adventure a strategie v tomto duchu jistě chytne každého správného hráče. Počítá: **PC CD-ROM**; leden 1995 **CD32**. Válečným simulátorem budoucnosti má být hra **Iron Assault**. Lidstvo si žije v poklidu, ale jedna velká megaspoločnost začíná ekonomicky i vojensky ovládat Zemi, takže je na vás ji zastavit, klasická situace. Jelikož se hra odehrává v budoucnosti, bude ovládat velká kovová monstra (na výběr jich bude asi 30) v boji proti jiným kovovým monstrům. Když budete vítězit, peníze budou přibývat a budete mít možnost lépe vybavit svá monstra, takže taky klasika. Bojovat se bude na ledových pláních Antarktidy i v tropických oblastech Afriky, taky nic extra. Grafika má být sice skvělá, realistická a samozřejmě 3D, ale to už je taky skoro standard. Soundtracky i animace (i když dvacet minutových) nejsou také něčím neobvyklým. Sice to bude jistě velice dobrý simulátor, ale nejáká superbomba to nebude. Počítá: **PC CD-ROM**. Rok 2023 - Země je na pokraji zhroucení. Je přelidněná, hrozí hladomor, epidemie a vypuknutí 3. světové války. Je proto vyslána loď SS Amazon, která má objevit nová místa pro život člověka. Loď se však ztratí, než se dostane k Saturnu. Stala se obětí něčeho velkého, něčeho velmi nepřátele. Tak začíná **Creature Shock**. Jediná šance jak zjistit, co se stalo Amazonu (a tím i pomoci zachránit Zemi), je vyslat elitní komando na prozkoumání tohoto problému. Vy se stáváte členem tohoto komanda. Mimo vesmírného simulátoru hra samozřejmě obsahuje i boje proti více jak 100 různým příšerám (v 3D provedených, jak jinak), o kterých se vám nezdálo ani v těch nejhorších snech. CS je tedy vesmírným simulátorem a hororovou akcí zároveň. Pokud se chcete bát, tak na dvou Cé-Déckách s hrou Creature Shock máte příležitost. Počítá: **PC CD-ROM**.

GIN

Další jen telegraficky. **Beneath a Steel Sky** na CD32.

LEDEN 1995:

Očekávaným pokračováním nejprodávanější CéDéčkové hry The 7th Guest, je **11th Hour**. V roli Carla Denninga, televizního reportéra, se opět vracíte do domu geniálního šilence Henry Staufa, protože se v něm ztratila vaše šéfová, a zároveň milenka, Robin. Musíte vyřešit hádanku, odhalit tajemství domu, zachránit Robin a upchnout z domu než odbije jedenáctá hodina... Hra (která je na třech CéDéčkách!) obsahuje 40 hádanek, 13 úkolů, orchestrální muziku a nejlepší trojrozměrné scény, které jste kdy viděli. Můžete vidět přes hodinu full-motion video sekvencí se skutečnými herci a scény, kvůli kterým je hra doporučena jen pro dospělé.

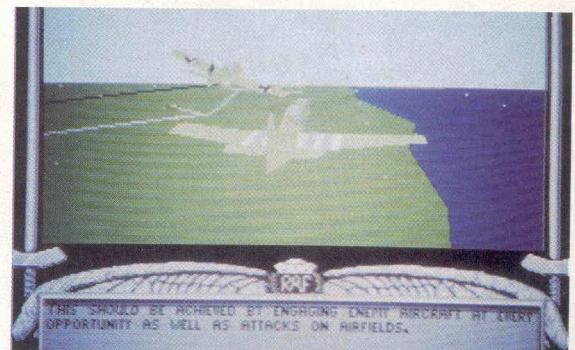
Dalším zlepšením je svoboda pohybu po celém domě, nemáte již předem určeny trasy, po kterých můžete chodit (jak autoři tvrdí). Určitě se bude jednat o bombastickou hru, kterou neopustíte dříve, než odbije 11. hodina. Počítač: **PC CD-ROM**.

volný, blesk totiž zničil jeho pouta (vždyť jsme přeci v Kyrandii). To bylo ještě normální, ale to že ovládáte Malcolmu, už ne. Čaroděj je v této hře ukázán jako obět společnosti, zkaženého děství apod. Tudiž je z něj vlastně hodný kouzelník, kterého všichni litují. Použijte převleky, hráčky a taky trochu magie, abyste Malcomovi pomohl pomstít se. A o tom že to nebude mít lehké, svědčí i místa, která musí projít. Od Konce světa, přes Podsvětí až po samotnou Kyrandii. Potkáte staré známé jako Xanthia či Brandon. Čeká vás spousta, hádanek, rozhovorů a samozřejmě legrace. Ale hlavně fantastická grafika tzv. paňáková, což jsou postavičky s virtuálními klouby (dle Haquelovy definice). Prostě Kyrandia III bude skvělou adventurou, u které se bude bavit celá rodina. **PC, PC CD-ROM**.



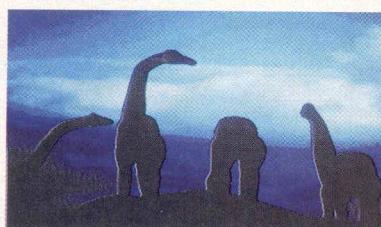
Kyrandia Book Three: Malcolm's Revenge

KA-50 Hokum



Overlord

The Lost Eden



ÚNOR 1995:

Další bombastickou hrou (kolik jich ještě bude) má být hra **Command and Conquer**. Jedná se o pokračování skvělé strategie Duna II. Situace je taková, v blízké budoucnosti (myšleno po Dune II) je objevena nová surovina zvaná Tiberium a největší společností celého vesmíru ji chtějí vlastnit. Propuká boj mezi dvěma největšími: společností Global Defense Initiative a společností Brotherhood of Nod. Jedna chce Tiberium pro dobro světa a ta druhá samozřejmě pro peníze. A tak propuká věčný boj mezi dobrem a zlem. Opět sice budete stavět budovy a vyrábět válečné stroje, ale tentokrát je 2D grafika nahrazena skvěle vypadající pseudo 3D grafikou. Čeká vás tedy opět skvělá strategie se spoustou skvělých animací a navíc ještě přibyla možnost hrát tuto ve dvou po modechu. Počítač: **PC CD-ROM**.

Posledním (?) super projektem je **Kyrandia Book Three: Malcolm's Revenge**. I tentokrát se dostáváte do země Kyrandia. Zlý čaroděj Malcolm je



Nascar Racing



■ AMIGA

BENEFACITOR

Zachraňte planetu Lullyat aneb Lemmingové trochu jinak a ne zrovna špatně.

Býlo, nebylo, za dalekými hvězdami žil na planetě Lullyat národ Veselých Mužíků. Sice divný, ale výstižný název pro tento národ. Na jejich planetě totiž mají generátor na vytváření překrásné duhy, které je dělá šťastnými. A tak si veselé (jak jinak) žijí dokud... Jednoho dne k nim na návštěvu přilétla loď z planety Minniath. Veselí Mužíci návštěvníky uvítali jak se patří. Ve své naivitě jim ukázali i svůj generátor. Návštěvníci ovšem nebyli tak hodní, ba naopak byli závistiví a zli. Ukradli jim generátor i s jeho strážci. A ty pak spolu s dalšími Veselými Mužíky uvěznili na jednom z měsíců, který obíhá jejich planetu. Vězení pak ještě navíc nechali hledat jejich miláčky (pavouci a jiná havěť). Některí z Veselých Mužíků unikli a vydali se do vesmíru hledat pomoc pro své druhy. Dlouho vysílali signál S.O.S., až jednoho dne jejich signál zachytily lodě, kterou vlastnil Ben.E.Factor. Ben se s nimi hned spojil. Veselí Mužíci ho požádali o záchrannu jejich druhů a on (samořejmě) souhlasil. Benefactor je připraven, jste i vy připraveni?

Ptáte se na co, no přece na novou Psygnosáckou hříčku. Po skvělých Lemmings 2 přichází Benefactor. Je to tak, hochům z Liverpoolu se asi zdálo, že se na jejich Lemmingy trochu zapomnělo, a proto se vám touto hrou pokusí trochu osvěžit paměť. Nebude už se ale jednat přímo o Lemmingy či nějaké data disky k nim, nýbrž o jejich nové ztvárnění. Neminim tím jen přidání povo-

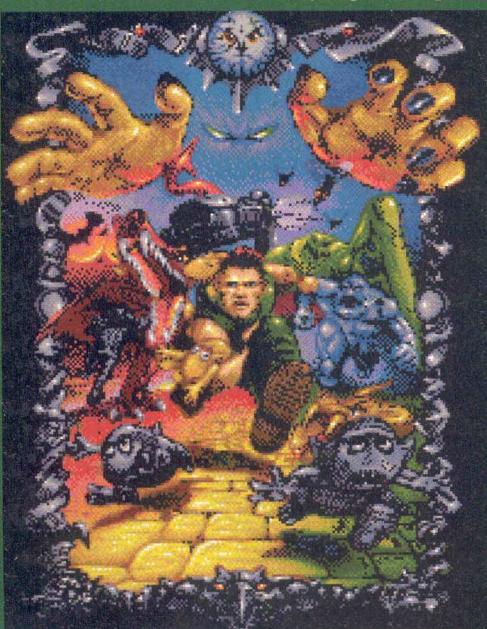
lání jako u L2, ale o něco jiného. Teď jsem do toho lehce zamotal, a proto radši půjdou hned na věc.

Vaším úkolem je v zhruba 60 levelech (rozdělených do 7 scénářů, jako např.: strašidelný dům, peklo, podzemí, les apod.) osvobodit z vězení všechny Veselé Mužíky, to je vcelku jasné. Ale v této hře budete přímo ovládat jen jednu (!) postavičku, kterou není nikdo jiný než Ben.E.Factor. Slůvko „přímo“ naznačuje, že nějaké postavičky budete ovládat neprávem, k tomu až za chvíli. Nejprve k Benovým možnostem. Ten se do funkce hrdiny vžil celkem snadno hlavně díky svým atletickým schopnostem. Ben totiž skáče, rychle běhá, leze po žebřících, šplhá, ručku-

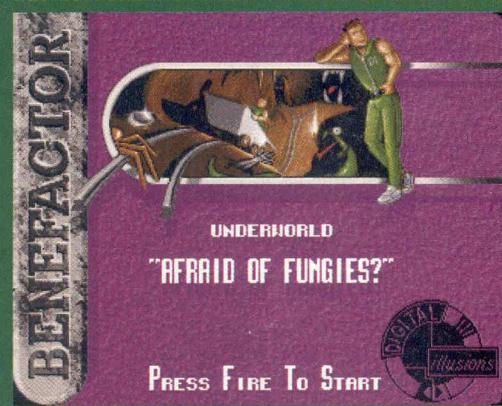
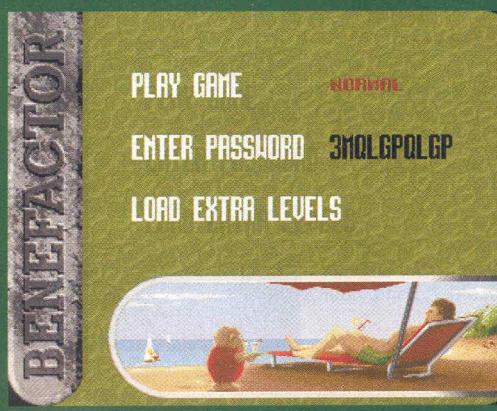
a tu pak někde použit. V jeho případě se ale jedná hlavně o otvírání jednotlivých cel, jinak věci spíše přenáší pro použití Veselými Mužíky. Teď se již do stávám k tomu nepřímému ovládání. Osvobozením Veselého Mužíka (dále už jen VM) z celého toho levelu nekončí. Musíte ho (a sebe taky) dovést na startovní pozici. VM jsou naštěstí chytrá a hlavně šikovní. Sami dokážou lezít po žebřících, přeskakovat menší díry, bezpečně padat i z velkých výšek a (paradoxně) jsou imunní vůči většině příšer, které je mají hledat. To ale nestačí k tomu, aby se sami dostali na startovní místo a jelikož ani Ben není všeumělec, musí dát hlavy (a nejen je) dohromady. A to dodává hře na zábavě. VM totiž umí spravit rozbité žebříky, páčky, ale i různé stroje. Například mu donese ozubené kolečko (universální součástka do každé rozbité věci), on pak může spravit kladku, díky níž vás spustí dolů pro jinak nedosažitelný klíč. VM může Ben vzít do ruky, běžet s ním a pak ho třeba vysadit na plošinu, kam by se sám nedostal.

A takových kombinací je v každém levelu spousta, takže je zde vlastně i prvek z adventure. Aby to nebylo tak jednoduché, je ve hře jedna „výhoda“. Některí z VM pobytovem vězení trochu zesláblí (třeba byli mučáni), vybledli a zblbli. Prostě ztratí svou šikovnost i všechny ostatní dovednosti. Tyto VM musíte nejprve polit červeným inkoustem (který je vždy po ruce, vězení jsou nim dobře zásobena) a až pak jste schopní level dohrát. Takže vám tato hra alespoň nebude připadat moc monotonní.

Víte již, co je náplní Benefactora, nyní vám přiblížím, jak vypadá po technické stránce. Postavičky VM jsou velmi podobné Lemmingům, i když možná o trochu menší. Postavička Ben je sice o něco větší, ale bez jakýchkoliv detailů, to i příšery jsou lepší než Ben! Všechno je zkrátka takové miniaturizované, někdy až moc a i přesto jsou některé levele pěkně roztažené. Takže v tomto ohledu by se to dalo zlepšit. Zato animace, ať už Benovy či VM, jsou daleko lepší, při nich se i pobavíte, hlavně při akcích VM. Pozadí je uděláno také dobře, zde se detailů dočkáte. Po stránce hudební to



je, dělá kotouly a spoustu dalších věcí. Nedělá to jen pro záchrannu Veselých Mužíků, ale i pro sebe, jelikož mu jde o kejhák. Tím naznačuji, že jeho postavička má určitou energii, kterou ztrácí při pádech z velkých výšek, při styku s příšerou či díky různým pastem. Energie se mu ale (v závislosti na obtížnosti) v příštím levelu naštěstí obnoví. To je další změna oproti Lemmingům. Změnou je i způsob ovládání. Postavičce pomoci myši neprávem různá povolání, nýbrž joystickem jednotlivé úkony přímo prováděte. Tím se do hry dostane akčnost, ale ne v nějaké přehnané míře, takže to ještě jde. Navíc má Ben i kapsu, do které může uložit jednu nalezenou věc



PRESS FIRE TO START



dopadlo velmi dobře. Co scénář, to jiná, a navíc dobrá a vhodná, hudba. Zvukové efekty taky nejsou špatné (třeba hrom u strašidelného domu).

Nevyhnou se srovnání s jeho předchůdcí. Vyberu si můj oblíbený díl druhý. Grafika byla u L2 daleko lepší, ať už postaviček nebo pozadí. Hudba byla asi u L2 taky lepší, ale efekty jsou zhruba rovnocenné. Co se týká hratelnosti, jsem dost na vahách. U L2 byla spousta skvělých povolání, ale pro Benefactora zase mluví animace VM, takže to asi vyjde nástejně. Celkově by tedy asi vyhráli Lemmings 2.

Ted' již víte, že Benefactor je zajímavou hrou, která možná oživí zašlou slávu Lemmingů. Je to hra šitá hlavně pro ty, kdo měli rádi Lemmingy, ale chyběla jim trocha akčnosti. Ale i všichni ostatní můžou popadnout joysticky a zkusit záchránit ubohé Veselé Mužíky.

Lewis ■

BENEFATOR

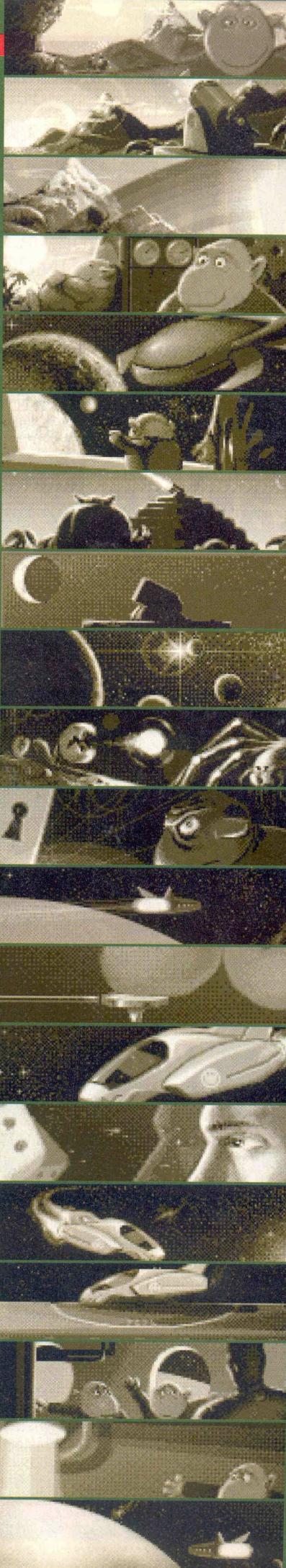
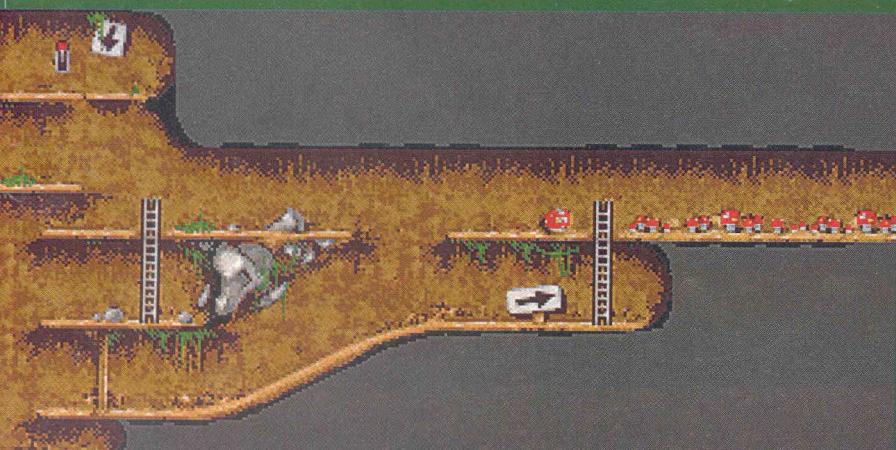
76%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRADELNOST:

- + animace Veselých Mužíků
- + hudba
- + zajímavé nápadů
- grafika postaviček
- občasné nesmyslnosti

H	R	I	C	K	A
Lemmings 2	85				
Incredible Toons	82				
Benefactor	76				
Lemmings	70				
Incredible Machine	65				

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. Požadavky: doporučeno 2 x FDD. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Psygnosis + Digital Illusions, 1994. Testoval: Lewis



Minirecenze

Prehistoric

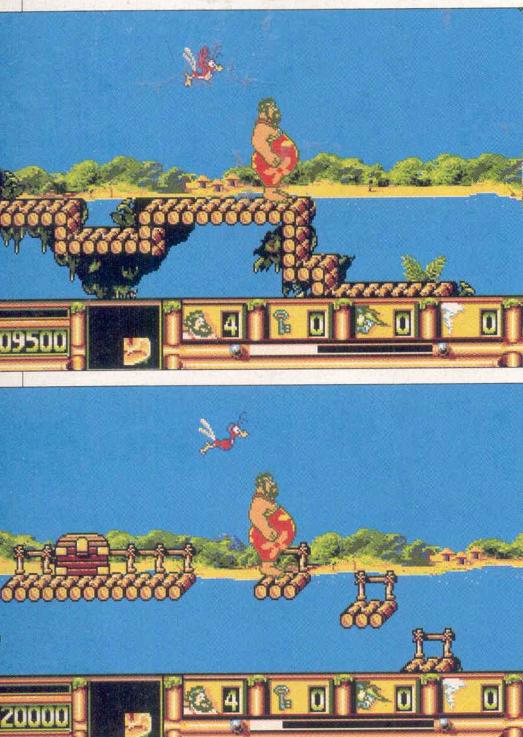


Ptáte se, proč píšu tyto mini recenze na různé arcady? Jsou mnozí, kterým se arcady líbí, a proto je dobré o nich psát. Všechny arcady jsou většinou na jedno brdo, a proto by nemělo smysl jim věnovat celou stránku, ale na druhou stranu by se o nich psát mělo. Mini recenze jsou proto asi jediným řešením (nepočítám-li kulku mezi oči).

Carlos



Né, nebojte se, Carlos není nedávno polape-
ný mafián, ale zcela neškodný pračlověk,
který ani o žádné mafii nemá ponětí. Abych
byl přesný, tak Carlos zase tak neškodný není,
protože dokáže pěkně daleko plivat, kromě toho
naštěví ho někdo, tak se promění v býka a pak
vše začne litat. Carlos je vlastně tuctová arcada,



ve které jen skáčete po plošinkách a plivete po dinosaurech a občas otevřete nějakou truhlu (hm, hm, hm, truhla v pravěk?), ze které vždy vypadne nějaký ten pamlsek. Grafika je slabě průměrná, ale scrolling je velmi rychlý a plynulý (ale při té grafice se ani vlastně není čemu divit). Jakákoli známka hudby však ve hře chybí. Kdo má ale rád všechno skáčky, běhačky a střílečky, a mimo to je ještě vázán duševně na pravěk, tak ať si snad raději zahráje Prehistorika II, který je popsán níže, nebo ať jde do kina treba na Flinstonovi.

BEAST ■

Výrobce, rok: Microids 1994. Testoval: Beast

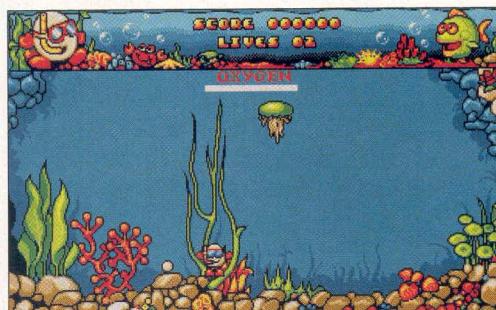
48%

Bubble



Dizzy

Všem vlastníkům starého ZX Spectra Dizzyho ani nemusím představovat. Dizzy na Spectru byla opravdu dobrá hra plná humoru a dobré grafiky. Pokud byl Dizzy na Spectru bylo vše v nejlepším pořádku, ale jakmile se ho ujali tvůrci PC her, nastal konec jeho dobré pověsti. Tito tvůrci totiž chudáka Dizzyho postavili na dno oceánu s potápěčskými brýlemi a šnorchlem (tentotéž šnorchl je s malým š) a začali mu ze-



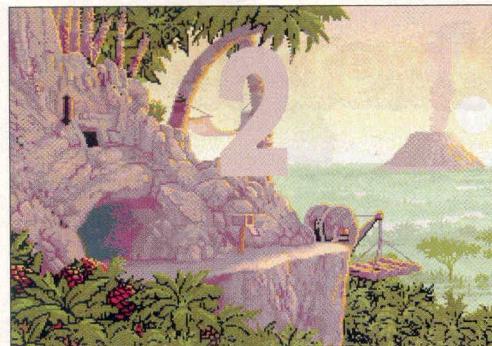
spoda pod skořápku (jen tak mimochodem, Dizzy je vajíčko) pouštět bublinky. A to je vlastně celá náplň hry Bubble Dizzy. Stačí se jen dostat na hladinu pomocí bublin, než se vám Dizzy utopí. Opravdu velmi „duchaplná“ hra, která si ani nezaslouží víc rádků, a proto přejdu rychle k další hře.

BEAST ■

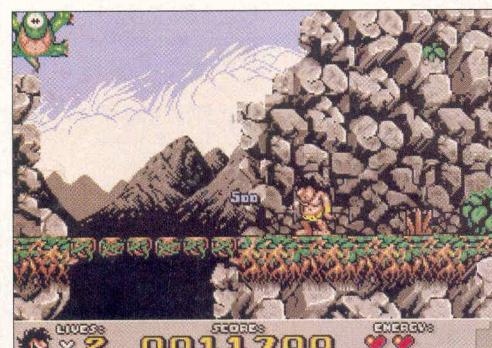
BUBBLE DIZZY

15%

Výrobce: Codemaster. Testoval: Beast



Byl sám,
již netěšil ho svět,
již netěšily ho dary,
ten pračlověk k smrti rád měl med.
O pravdu, bylo to tak, protože nás pračlověk,
o kterém bude řeč, měl k smrti rád med a
nejen med. K vůli jakémukoli pamlsku byl
ochotný vylézt ze svého pelechu hluboko v ho-



rách a nastavovat svou chlupatou kůži na po-
spas všem možným ještěrům a praještěrům. Aby
chudák pračlověk neměl na ty hordy potvor jen
tak holé ruce, přikreslili mu jeho tvůrci kyj, kte-
rým se může ostré ohnět. Kdo z vás hrál první
dil této skvělé hry, tak mi dá jistě za pravdu v
tom, že Prehistoric není jen tak nějaká bezdu-
chá mlátička, ale perfektní arcada, která stojí za
pověšení. Rozhodnete-li se Prehistoricovi v je-
ho úsilí pomoci, pak na vás čeká šest poměrně
rozsáhlých levelů, ve kterých si kromě perfektní
grafiky užijete i legraci a sem tam i nějakou tu
pekelnou chvíliku, kterou vám připraví mračna
pravěkých potvor.

BEAST ■



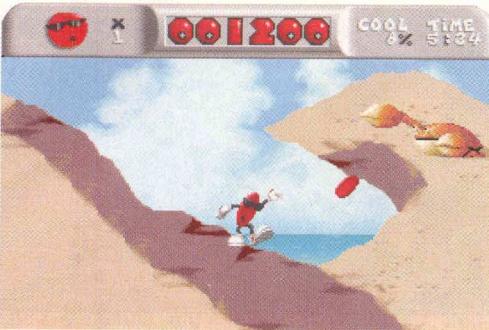
PREHISTORIC II

84%

Výrobce, rok: Titus 1993. Testoval: Beast

EXCALIBUR 35

Cool Spot



COOL SPOT 80%

Výrobce, rok: Virgin, 1994. Testoval: Beast

J e velmi málo akčních her, které mě zaujmou, protože jsou něčím zajímavé a nové. Jednou z takových her je i hra Cool Spot od firmy Virgin. Hned první zajímavosti na hře je fakt, že po obrazovce neproháníte psa, kočku, člověka, mimožemšťána, dinosaury, či jinou tradiční potvoru, ale věc naprostě netradiční. Ve hře Cool Spot totiž ovládáte skvrnu. Ano, čtete dobře, ovládáte sympatickou červenou skvrnu s nohami, rukama a s brýlemi na opalování. Váš úkolem je procházet levele a sbírat jiné ztracené skvryny. Na konci každého levelu na vás čeká kamarád v kleci, kterého musíte vysvobodit. To ještě není vše, protože firma Virgin vašeho hlavního hrdinu rozanimovala tak skvělým způsobem, že nebudete stačit valit oči. Grafika hry také nijak nezůstává pozadu, protože je, jak to již Virgin má ve zvyku, naprostě perfektní. Co se hudby týče, také si nemohu stěžovat, zkrátka Virgin prostě umí. A nakonec ještě jedno upozornění pro školáky, když náhodou uděláte kaňku do sešítu, tak žádné zmizkování, protože kdo ví, kam se naše skvrna zatoulá. Tak pozor na skvryny!

BEAST ■



Rolling Ronnie

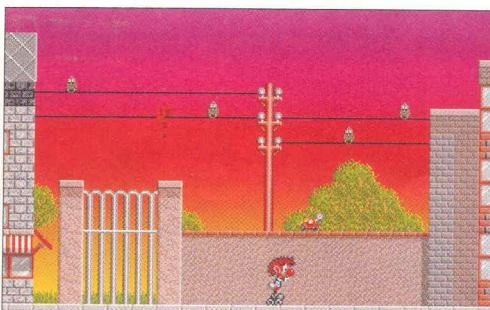
ROLLING RONNIE 51%

Testoval: Beast

A zas jedna tuctová, nic nového nepřinášející hra, ale začněme pěkně od začátku. Žil, byl jednou jeden šašek a ten šašek se jmenoval Ronnie. Jednoho krásného dne se Ronnie rozhodl, že už nebude chodit pěšky, a proto si obstaral kolečkové brusle. Ze začátku samozřejmě na bruslích vůbec neuměl, a proto padal a padal... Po čase se ale jezdil naučil a dokonce si trouf vystoupit na neznámou silnici, kde byl samozřejmě naprostě bezradný. A nyní je na vás, necháte-li Ronniho na pospas ulice, nebo mu trochu pomůžete.

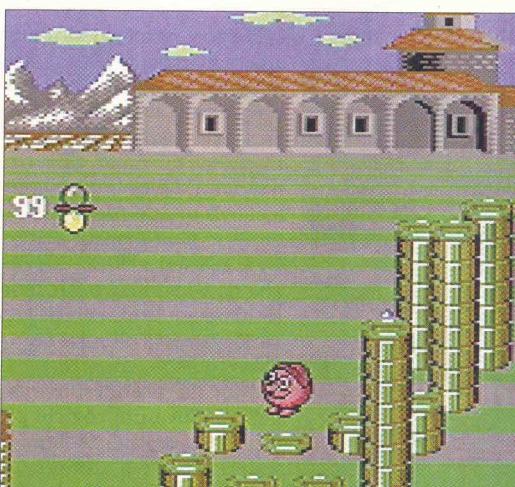
Kromě skákání umí Ronny ještě střílet a sbírat peníze, za které lze v obchodech nakupovat životy, extra vysoké skákání, střílející mechanismus a jiné ptákoviny. Grafické zpracování je tuctové, i když výrobci všude inzerují, že Rolling Ronnie by měl odpovovat SVGA, ale kde nic, tu nic. Hudba a zvukové efekty také ničím neoslňují. Ale šaškům se má pomáhat, tak vzhůru na to.

BEAST ■



Až se zas nahromadí arcady, tak nashledanou. Skákání, střílení a jiným počítačovým činnostem zdar.

BEAST ■



C64

Cosmox

Další „hopsací“ hra od COSMOS DESIGN

T ato firma se vyznačuje nízkou originalitou, ale vysoce hodnoceným zpracováním. Tentokrát to však není arcade typu Fred's back I - III, ale hříčka, opravdu trochu cvoklá.

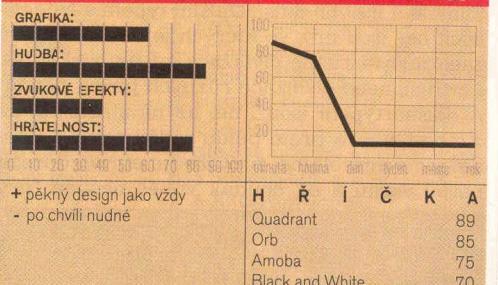
Proč tedy hopsací hra? Poněvadž, aby hráč něčeho dosáhl, musí doopravdy skákat. A to v podobě míčku z již zmiňovaného Fred's backa. Tady neskládete se 2D plošinkách, ale po barelech, které neuvěřitelně rostou. Úkolem není zadupat všechny sloupy do povrchu zemského, jak jsem se zprvu domníval, nýbrž zadupávat je tak, aby čtyři barely postavené do čtverce měly stejnou výšku. Poté tyto sloupy zmizí a vy můžete pokračovat, dokud nezlikvidujete určitý počet barelů. Protože to je logický rychlik, samozřejmě ubíhá čas, ale dokonce vašemu Fredovi v tomto prostředí uniká jakási chuť k životu, a tak neváhejte a naskočte na blikající pilulku, která vám tu chuť dodá zpět. Ve které hře by se neobjevoval nějaký bonus, nebyla by snad v normě. Tedy i zde můžete sežrat bonusové diamanty. Kdyby zde nebyly nějaké drobné animace, byl by to jistě propadák a tak na vás mrkají oči z jekyně. Fred je oblečen vhodně k pozadí a roční dobu.

Na závěr akorát radu, jak tuhle hru projít bez újmy. Počkejte si na nějakém klidném místě a žerte akorát drogy k doplnění chuti do skákání a sem tam nějaký diamant. Barely rostou do určité výšky a jistě tam dorostou před časovým limitem. Poté se sami zlikvidují a vy můžete do dalšího levelu.

Prostě zahrajte si, koukněte se na různé levele a počkejte na krásný obrázek na konci a disketu použijte na něco jiného.

ALLI ■

COSMOX 65%



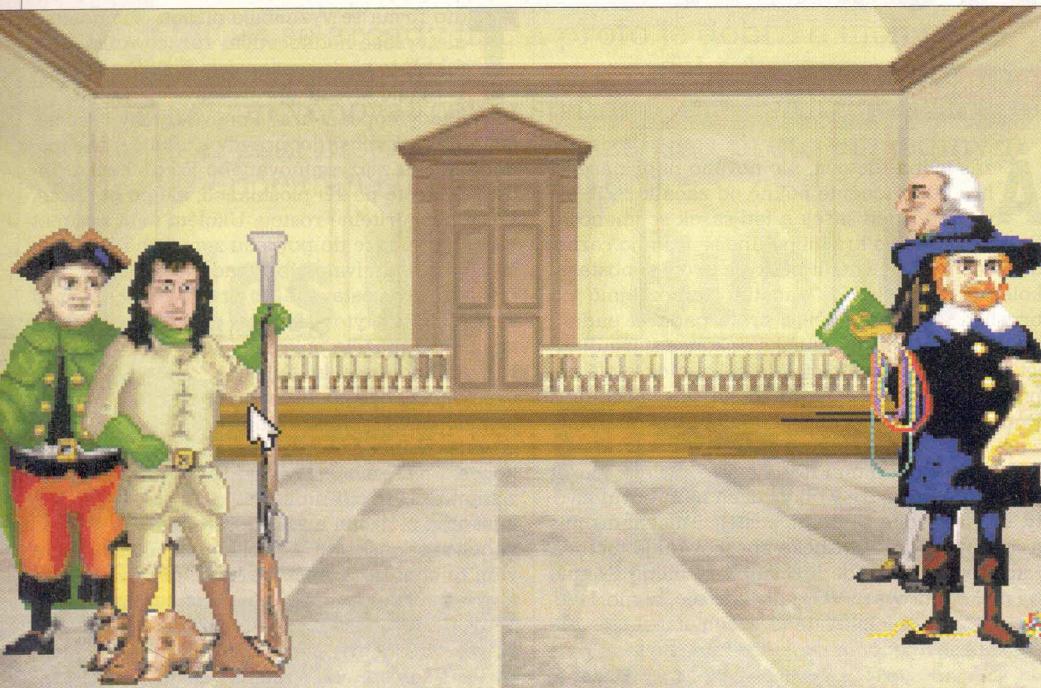
Testováno na: C64. Existuje na: C64, AMIGA. Výrobce, rok: Cosmos design, 1994. Testoval: Alli. Zapůjčil: Citadel fan club.





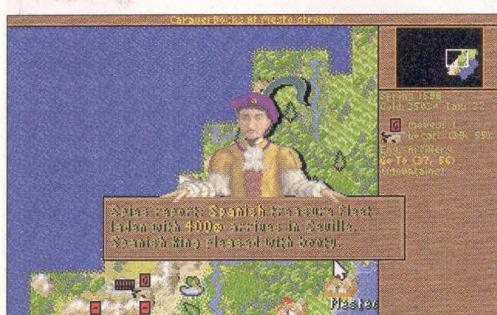
Colonization

Pozor, COLONIZATION, nikoli Civilization!



Tak, což takhle dát si ... místo špenátu třeba nějakou tu strategii?

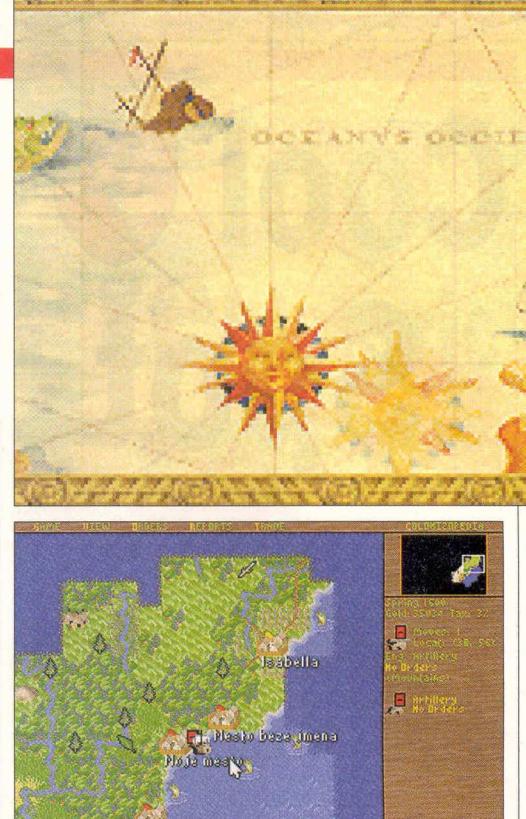
To se velmi lehko řekne strategie, ale jakou si vybrat, když jsou jich desítky a dokonce i stovky. Nejčastěji byste asi mezi nimi našli strategie s vojenskou tématikou, ať už z první a druhé světové války nebo z rozličných válek v budoucnosti. Kromě strategií válečných jsou mezi nimi desítky strategických her, které simulují rozličné lidské (a nejen lidské) činnosti a rozmary. Do tohoto pytle by jistě patřily všechny možné SimCity, SimLife a mnohé další. Dalším typem strategických her jsou hry, ve kterých je vaším úkolem zachraňovat různé civilizace, ať už lidské, tak i zvířecí, nebo civilizace různých jiných potvor. A dalším typem jsou... né, už ně strategie, už z toho blbnu, a proto půjdou raději pomoc Shadovovi s mrtvolama, protože funebráci dovezli novou várku a on chudák vůbec nestihá (prý



mu ty peníze nestačí a přivydělává si čištěním kanálů -ml).

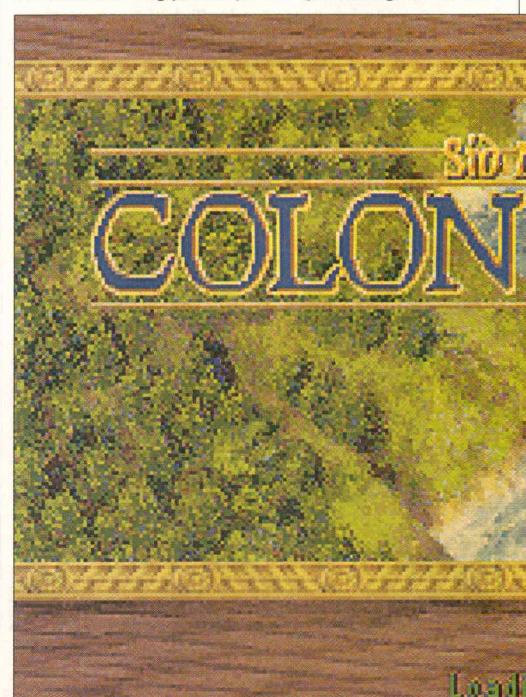
Už je to v pořádku, už jsem zase zpátky a můžu se věnovat tomu, proč píšu vlastně tu recenzi. (Proč jí vlastně píšu? Kdo mi odpoví na mou otázku? Kdo spasí mou duši? Kdo mě zachrání z věčného přemýšlení nad tímto problémem? Martinéé Pomóóóó!!!")

„Máte tříce Poloboců...“
Tak tedy dost! Colonization patří do skupiny strategických her, kde něco dobýváte. Dobývání Nových světů bylo v sestnáctém století asi tak populární, jako je dnes televize, hranolky, hamburger, koláčkové brusle (nejlépe Online) a skateboard. (Když jsem u toho prkna, tak pozor na Shadowa, protože je to hroznější Skater!) Po vzoru Kryštofa Kolumba se tedy s objevováním nových světů, ale především s jejich osidlováním roztrhl pytel. Všichni chtěli kolonizovat nové světy, Angličani, Španělé, Francouzi a Ho-



land'ani. Á, jsme konečně u toho, proč název Colonization, který je tak podobný Civilization. Podobnost názvů je čistě náhodná, ale podobnost zpracování a firmy náhodná vůbec není, ale k tomu až později.

Nyní se zkuste na chvílku přenést zpět o pář set let až do šestnáctého století (to nebyl Shadov, to musela být hrůza -ml), kde je na vás učinit první rozhodnutí, ale nebojte se toho, protože různých rozhodnutí budete muset při hře činit stovky. Vaše mateřská země je tedy vybraná a vy se po zvolení jména a obtížnosti můžete vrhnout do chladivých vod oceánu (nebojte, plavat nemusíte, od toho byly vynalezeny lodě) a začít kolonizovat. Jakmile ale přistánete na nějakou pevninu, tak vás začnou otravovat domorodí indiáni, ať už Aztékové, Inkové, Siouxové, a nebo indiáni kmene Tubi, či mnozí jiní. Jsou dvě možnosti co s nimi udělat, první je domluva, která vás ale stojí mnoho peněz za od-kupování území, a proto je výhodnější zvolit drastičtější metodu a indiány vyhladit (snad nám to ochránci indiánů odpustí). Mátěli území, tak zbyvá osidlovat a kolonizovat. Jakmile vypěstujete nějaké plodiny, můžete se s nimi vrátit do Evropy, kde je lze výhodně prodat a za-

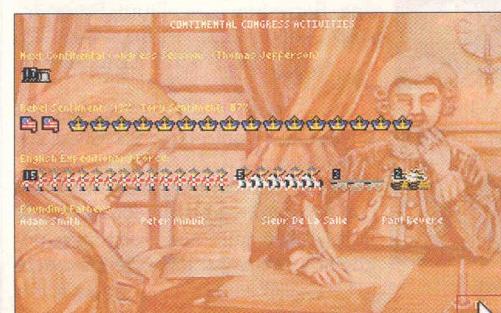
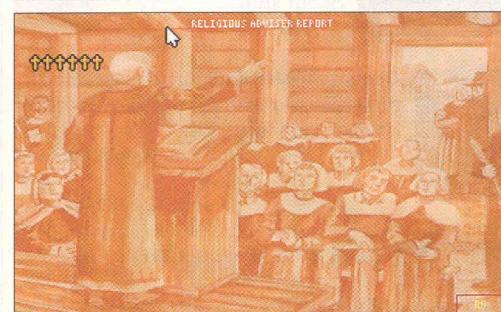
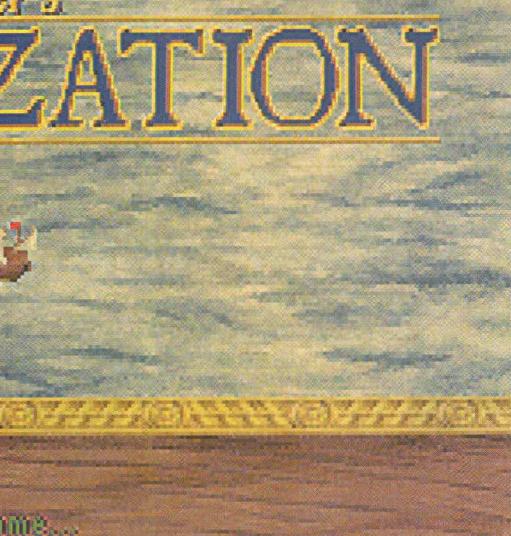
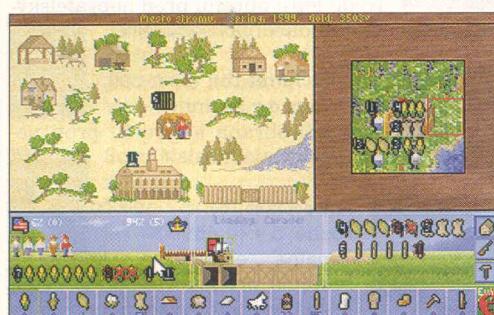




utržené peníze nakoupit další lodě, pušky a armádu. Za nějakou dobu však na vás bude v přístavu čekat překvapení ve formě vysokých daní za dovoz některých potravin. Takto tedy kolonizujete a obchodusujete.

To bylo něco málo o náplni hry, ale nyní bych se rád věnoval zpracování hry po všech stránkách. Nejprve několik slov ohledně ovládání a celkového zpracování. Ovládání hry Colonization je na první pohled strašně komplikované, ale po nějaké době, asi po třech hodinách, se vám dostane částečně do krve (Beaste, ty bestie krvelačná... -ml) a pak už to vcelku jde. Způsob kolonizování je velmi podobný hře The Settlers, protože stejně jako v Settlerech jsou všechna povolání mezi sebou provázána, takže chcete-li například vyrobit doutníky, musíte vypestovat tabák, zasít obilí, aby měli v tabákových továrnách co jíst a ještě jim zajistit lidi a oblečení.

Grafické zpracování je velmi podobné hře Civilization, podobnost je tak veliká, že kdybyste nevěděli, že je tato hra Colonization, tak bych příšahal, že je to klasická Civilization. Za tuto podobnost může jistý Sid Meier, který má kromě těchto her na svědomí ještě Railroad Tycoon

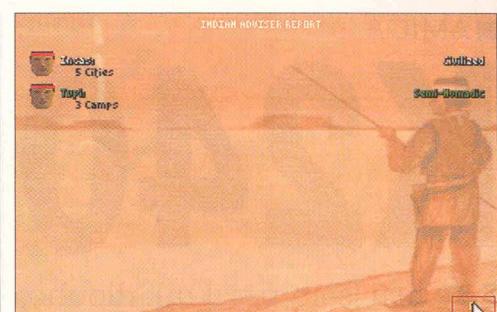
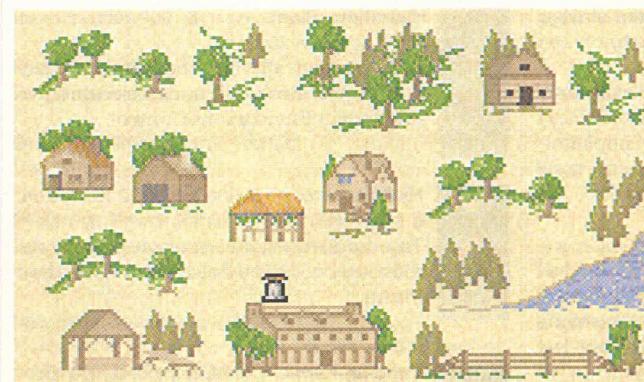


a F-19. Civilizace byla ve své době skvělá hra, ale dnes by svou grafikou neoslnila a to ani nemluvím o tom, že se něco jako animace ani nekoná. Veškerý pohyb je jen posunování ikonek lodí a vojáků, prostě nic moc, jen čistá strategie.

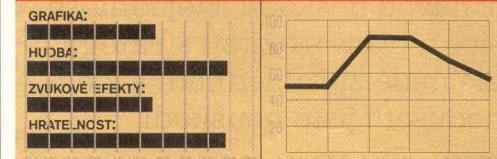
Zvuky při hře jsou průměrné a nijak vás neoslní. Docela vydařená je snad jedině hudba, která se dá i poslouchat.

Tedy firma Microprose se příliš nevyznávala (taktně pomlčím o tom, jaká kampaň této hře předcházela). Ale i přes tu špatnou grafiku je na hře něco, co vás u ní nějakou dobu udrží. Kdo ví?

BEAST ■

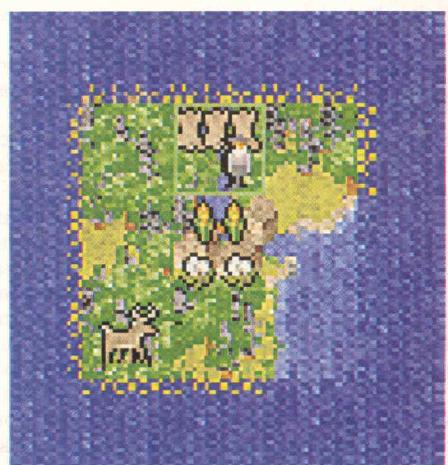


COLONIZATION



S T R A T E G I E	Skóre
The Settlers	89
Outpost	86
Dune II	85
SimCity 2000	79
Colonization	61

Testováno na: PC 386/DX, 4 MB RAM, SB. Požadavky: 386, 1 MB RAM, VGA, HD. Existuje na: PC. Výrobce: rok: Micropsoft, 1994. Zapůjčil: JRC. Testoval: Beast



Pro ujasnění těch 61% si hra zaslouží, i když nejsem členem Haquelova spolku **N.O.H.A.**, ale zakládáme s Shadowem a Silverem spolek **R.U.K.A.**, **H.L.A.V.A.** a **U.C.H.O.**, ale o tom snad příště.

K240

Tuto hru jsem pařil tak dlouho, až jsem si řekl, že takovéj menší návod neškodil. Nejedná se sice o příliš složitou strategii, ale malé zpřehlednění a zjednodušení jistě neuškodí.

Začinám přehledem využití nerostných surovin, abyste věděli proč máte, který nerost skladovat a hned neprodávat.

Selenium - Explosive m., Scatter m., Assault fighter, Combat eagle, Scout ship, Destructor, Terminator, Transporter, Fleet battleship

Asteros - Nuclear m., Powerplant

Barium - Area explosive m., Anti virus m., Spy satellite

Crystalite - Vortex m., Assault fighter, Combat Eagle, Scout ship, Destructor

Quazinc - Napalm m., Hellfire m.

Bytanium - Space dock

Korellium - Stasis m.

Dragonium - Space dock, Transporter, Terminator, Fleet battleship

Traxium - Virus m.

Nexos - Mega m.

Než budu pokračovat, nejprve vám osvětlím, co myslím slovy raketa a loď, aby nedošlo k nedorozumění. Tak tedy v tomto návodu pojem zahrnuje všechny typy vesmírných lodí, které můžete vyrobit. Raketa zas zahrnuje všechny raket typu AA (Asteroid-Asteroid), to jen tak pro pořádek.

Nyní pro vás velice užitečný přehled všech budov s jejich cenou, spotřebou energie a délko stavby. Navíc ještě popis funkce budovy a občas ještě krátký komentář.

Budovy: c = cena; s = spotřeba; d = délka stavby; (b) = blueprint (nejprve objednat u sci-tech).

Anti-Missile Pod (b): c = 7 000 Cr; s = 3 MW/den; d = 36 dní
Nejlepší ochrana proti nepřátelským raketám

Asteroid Engines (b): c = 45 000 Cr; s = 0,5 MW/den (dle rychlosti); d = 64 dní
Motory, které umožňují hýbat s asteroidem. Nefungují, když je aktivován Gravity Nullifier. Rychlosť a směr lze měnit v menu po nakliknutí této budovy.

Colony Preservation Unit: c = 30 000 Cr; s = 0; d = 46 dní

Stavba jen při zakládání kolonie na novém asteroidu. Zajišťuje minimální podmínky pro první pionýry: ubytování pro 100 lidí, 8 MW/den, 300 jednotek vzduchu / den, 250 jednotek jídla a vody / den. Dále je schopna uskladnit po 1 000 jednotkách vzduchu, jídla a vody a 50 MW energie. Pozor! Jako samostatná budova vydrží maximálně 250 dní.



Command Centre: c = 8 000 Cr; s = 3 MW/den; d = 32 dní
Rídící středisko potřeba pro řízení vašich letek. Po nakliknutí této budovy lze zjistit ceny nerostů, umístění vašich transportérů a můžete začít stavět Orbital Space Dock.



Construction Yard: c = 7 500 Cr; s = 2 MW/den; d = 32 dní
Továrna na výrobu těchto lodí: Assault fighter, Combat eagle, Scout ship.



Decontamination Filter: c = 8 000 Cr; s = 3 MW/den; d = 36 dní
Snižuje radioaktivitu.



Deep Bore Mine: c = 5 500 Cr; s = 2 MW/den; d = 36 dní
Důl pro těžbu těchto nerostů: Quazinc, Bytanium, Korellium, Dragonium.



Enviroment Control: c = 3 200 Cr; s = 0; d = 20 dní
Toto zařízení může skladovat až 5 000 jednotek vzduchu, 600 jednotek jídla a 600 jednotek vody pro pozdější využití (jakási železná zásoba).



Protected Enviroment Control: c = 8 500 Cr; s = 3 MW/den; d = 32 dní
Viz Enviroment Control, ale bráňena Laser Turret.



Gravity Nullifier (b): c = 35 000 Cr; s = 4 MW/den (je-li aktivován); d = 52 dní
Toto zařízení vytváří gravitační pole, které zabraňuje okolním asteroidům v pohybu a tím zamezuje případným kolizím. Pozor na dostatek energie a spolupráci s motory na asteroidu (viz Asteroid Engines).



Hydration Plant: c = 5 000 Cr; s = 1 MW/den; d = 20 dní
Tato budova vytváří vodu pro 500 zaměstnanců. Přebytek bude uskladněn ve skladech u Enviroment Control.



Hydroponics: c = 7 000 Cr; s = 2 MW/den; d = 16 dní
Tato budova vytváří potravu pro 400 zaměstnanců. Přebytek viz. Hydration Plant.



Landing Pad: c = 300 Cr; s = 0; d = 16 dní
Zařízení, které umožňuje menším lodím přístup do podzemních hangáru, kde mohou být chráněny před útokem a případně i opravovány. Po nakliknutí se objeví menu, ve kterém můžete s těmito loděmi manipulovat.



Laser Turret: c = 3 400 Cr; s = 2 MW/den; d = 24 dní
Nejslabší obranná jednotka asteroidu proti nepřátelským lodím.



Life Support: c = 13 000 Cr; s = 2 MW/den; d = 48 dní
Vytváří vzduch pro 500 zaměstnanců. Přebytek viz. Hydration Plant.



Living Quarters: c = 1 000 Cr; s = 0; d = 32 dní
Základní ubytování pro 50 zaměstnanců.



Medical Centre: c = 5 000 Cr; s = 1 MW/den; d = 30 dní
Nemocnice, která poskytuje kompletní lékařské ošetření pro 100 zaměstnanců. Ošetruje lidi v případě zvýšené radiace, dopadu virové bomby apod.



Mine: c = 4 000 Cr; s = 1 MW/den; d = 32 dní
Důl pro těžbu těchto nerostů: Selenitum, Asteros, Barium, Crystalite.



Missile Silo: c = 4 300 Cr; s = 0; d = 32 dní
Budova, kde jsou rakety vyráběny a odkud jsou vystřeleny. Podzemní sklady mohou pojmut 10 raket/ druh až do počtu 110 raket.



Ore Teleporter (b): c = 45 000 Cr; s = 1 MW/den; d = 48 dní
Pomocí tohoto vynálezu lze teleportovat nerosty mezi asteroidy. Stačí Ore Teleporter a sklad na startovacím a cílovém asteroidu.



Plasma Turret (b): c = 5 500 Cr; s = 3 MW/den; d = 30 dní
Obranná věž, která poskytuje asteroidu lepší obranu před nepřátelskými loděmi než standardní Laser Turret.



Photon Turret (b): c = 7 500 Cr; s = 5 MW/den; d = 52 dní
Nejlepší obrana asteroidu proti nepřátelským lodím.



Powerplant (b): c = 10 000 Cr; s = různá; d = 40 dní
Tepelná elektrárna, která je schopna produkovat 32 MW/den. K takovému výkonu potřebuje jednu jednotku Asterosu každé čtyři dny. Při úsporném provozu (tedy při nižší spotřebě Asterosu) bude produkovat 8 MW/den.



Power Store: c = 1 500 Cr; s = 0; d = 32 dní
Může „uskladnit“ přebytky energie až do výše 200 MW.



Repair Facility (b): c = 20 000 Cr; s = 0; d = 36 dní
Tato budova zabezpečuje opravy poškozených budov.



Resiblock: c = 3 000 Cr; s = 2 MW/den; d = 48 dní
Ubytovací zařízení pro 150 zaměstnanců vylepšené o prostory k relaxaci a zábavě.



Protected Resiblock: c = 8 500 Cr; s = 5 MW/den; d = 56 dní
Resiblock chráněný Laser Turrettem.



Satellite Silo: c = 5 000 Cr; s = 0, d = 24 dní
Zde jsou konstruovány a odtud startují špionáži satelity.



Screen Generator (b): c = 20 000 Cr; s = 7 MW/den; d = 52 dní
Toto zařízení vytváří jakési silové pole, které lépe ochraňuje budovy před nepřátelskými útoky. Budovy chráněné tímto generátorem jsou označeny bíle (v pohledu na asteroid po přepnutí klávesou Space).



Security Centre: c = 4 500 Cr; s = 2 MW/den; d = 24 dní
V této budově žijí strážci pořádku, které jsou schopni zamezit kriminálním aktivitám u zhruba 50 zaměstnanců.



Seismic Penetrator (b): c = 26 500 Cr; s = 3 MW/den; d = 42 dní
Zařízená pro těžbu nerostů Traxiu a Nexus.



Sensor Array: c = 3 500 Cr; s = 2 MW/den; d = 36 dní
Zvětšuje dosah senzorů na asteroidu, které varují před nepřátelskými útoky.



Solar Generator: c = 1 500 Cr; s = 0; d = 10 dní
Sluneční panel, který produkuje 4 MW/den.



Solar Matrix (b): c = 5 000 Cr; s = 0; d = 32 dní
Velká věž slunečních panelů. Produkuje 8 MW/den.



Protected Solar Matrix (b): c = 7200 Cr; s = 0; d = 48 dní
Solar Matrix chráněné Laser Turrettem.



Solar Panel: c = 500 Cr; s = 0; d = 8 dní
Malý sluneční panel produkovující 2 MW/den



Storage Facility: c = 1 500 Cr; s = 1 MW/den; d = 20 dní
Sklad pro 300 jednotek nerostů.



Storage Tower: c = 3 000 Cr; s = 2 MW/den; d = 40 dní
Sklad pro 600 jednotek nerostů.



Protected Storage Tower: c = 7 500 Cr; s = 4 MW/den; d = 48 dní
Storage Tower chráněná Laser Turrettem.



Weapons Factory: c = 4 400 Cr; s = 2 MW/den; d = 32 dní
Továrna umožňující výrobu raket a lodí.

Tedě přichází na řadu Sci-Tech a popis všech blueprintů, které si můžete objednat.

Sci-Tech: c = cena

2nd Generation Mines: c = 55 000 Cr
Zdvojnásobuje rychlosť těžby u již existujících i v budoucnu vybudovaných dolů (Mines).

2nd Generation Deep Bore Mine: c = 75 000 Cr
Zdvojnásobuje rychlosť těžby u již existujících i v budoucnu vybudovaných hlubinných dolů (Deep Bore Mine).

Anti-Missile Pod: c = 250 000 Cr
viz. Budovy

Anti-Virus Missile: c = 100 000 Cr
viz. Rakety

Asteroid Engines: c = 190 000
viz. Budovy

Asteroid Tracker: c = 40 000 Cr
Tento velmi výkonný počítač, spolupracující se senzory, vám umožňuje sledovat trasy a rychlosť všech známých asteroidů.

Building Armour: c = 110 000 Cr
Nový stavební materiál. Budovy postavené z tohoto materiálu jsou lépe chráněné před nepřátelskými útoky.

Construction Droids: c = 20 000 Cr
Roboti, kteří mohou zdvojnásobit produkci lodí ve vašich továrnách (Construction Yard).

Deflector: c = 115 000
viz. Výzbroj

Fleet Battleship: c = 150 000
Plány na stavbu nejsilnější lodi. Více viz. Lodě

Gravity Nullifier: c = 70 000 Cr
Viz. Budovy

Hi-Energy Power Store: c = 15 000 Cr
Zdvojnásobuje kapacitu existujících i v budoucnu postavených skladů energie (Power Store).

Improved Sensors: c = 34 000 Cr
Vylepšené senzory, které budou zabudovány pod zem na nyní, ale i v budoucnu kolonizoványch asteroidech = zbytečnost Sensor Array.

MEGA Missile: c = 500 000 Cr
viz. Rakety

Missile Bay Extension: c = 30 000 Cr
Zdvojnásobuje kapacitu existujících i v budoucnu postavených raketových sil (Missile Silo).

Missile Guidance System: c = 35 000 Cr
Pomoci tohoto zařízení se dozvite pravděpodobnost zásahu nepřátelského asteroidu vašimi ra-

ketami.

Nuclear Missile: c = 300 000 cr
viz. Rakety

Ore Teleporter: c = 150 000 Cr
viz. Budovy

Photon Turret: c = 100 000 Cr
viz. Budovy

Plasma Turret: c = 60 000 Cr
viz. Budovy

Power Amplifier: c = 100 000 Cr
Zdvojnásobuje produkci energie u všech nyní i v budoucnu vyrobených slunečních kolektorů (Solar Panel, Solar Generator, Solar Matrix).

Powerplant: c = 40 000 Cr
viz. Budovy

Repair Facility: c = 150 000 Cr
viz. Budovy

Screen Generator: c = 175 000 Cr
viz. Budovy

Seismic Penetrator: c = 120 000 Cr
viz. Budovy

Shield X40: c = 30 000 Cr
viz. Výzbroj

Shield X50: c = 40 000 Cr
viz. Výzbroj

Solar Matrix: c = 30 000 Cr
viz. Budovy

Static Inducer: c = 80 000 Cr
viz. Výzbroj

Stasis Missile: c = 250 000 Cr
viz. Rakety

Terminator: c = 90 000 Cr
viz. Lodě

Turret Optimiser: c = 240 000 Cr

Vynikající vynález, který umožňuje všem nyní i v budoucnu postaveným obraným věžím (Laser Turret, Plasma Turret, Photon Turret) způsobit dvojnásobně větší poškození nepřátelských lodí než dosud.

Virus Missile: c = 350 000 Cr
viz. Rakety

Warp Generator: c = 75 000 Cr
viz. Výzbroj

Lodě:

U nich uvedu jen ty nejdůležitější údaje z toho nepreberného množství fakt o každé lodi.

o = obrana lodi (počet štítů apod.); d = délka stavby; v = počet míst pro výzbroj (Ion Cannon, Shield X40, Chaos Bomb); n = potřebné nerosty; m = místo stavby (CY = Construction Yard, OSD = Orbital Space Dock, CC = Command Centre); c = cena.

Assault Fighter:

o = 20; d = 20 dní; v = 1; n = 2 Selenium, 2 Crystallite; m = CY; c = 6 000 Cr
Nejhorší bojová loď, její vyrábění je zbytečná spotřeba nerostů.

Combat Eagle:

o = 30; d = 30 dní; v = 2; n = 4 Selenium, 4 Crystallite

te; m = CY; c = 8 000 Cr

Sice je lepší než loď předchozí, ale stejně...

Scout Ship:

o = 5; d = 20 dní; v = 1; n = 4 Selenium, 2 Crystallite; m = CY; c = 3 000 Cr

Výzvědná loď, jediná toho druhu. Můžete s ní provádět špionážní akce, hledat nové asteroidy a provádět průzkum nerostného bohatství na asteroidu.

Destructor:

o = 40; d = 48 dní; v = 3; n = 8 Selenium, 6 Crystallite; m = OSD; c = 15 000 Cr

Sice lepší než všechny předchozí, ale jsou i lepší.

Terminator:

o = 50; d = 80 dní; v = 4; n = 8 Selenium, 2 Dragonium; m = OSD; c = 34 000 Cr

Nejlepší z těch „obyčejných“ lodí.

Transporter:

o = 40; d = 114 dní; v = 2; n = 6 Selenium, 1 Dragonium; m = OSD; c = 24 000 Cr

Nepostradatelná loď, jelikož jen ona může zakládat nové kolonie. Navíc v době, kdy ještě nemáte Ore Teleporter, jediný způsob transportace nerostů.

Fleet Battleship:

o = 70; d = 114 dní; v = 6; n = 8 Selenium, 6 Dragonium; m = OSD; c = 60 000 Cr

Nejlepší bojová loď. Na její výrobu se ale spotřebuje dost Dragonia, které je docela vzácné, takže s ním šetřete!

Orbital Space Dock:

o = 120; d = 86 dní; v = 4; n = 10 Bytanium, 20 Dragonium; m = CC; c = 200 000 Cr

Nejedná se o loď, ale o vesmírný dok, ve které se dají vyrobit ty nejlepší bojové lodě. Nad každým asteroidem může být jen jeden, ale to stačí vzhledem k jeho obraně a možné výzbroji. A proto i přes vysokou cenu doporučuji co nejdříve postavit.

Následující přehled musím opět trochu vysvětlit. Výzbroj jsem použil k překladu slova „hardpoint“, což je místo na lodi, kam se může zavěsit kanón či bomba anebo připevnit štit či jiná obranná pomůcka. Doufám, že jste z tohoto kostrbatého popisu pochopili, o čem je řeč. Jiný ekvivalent nebo opis mě v tu chvíli nenapadnul. Ted jsem vás asi spíš trochu zblbnul, a proto se radši pustíme do té výzbroje.

Výzbroj: c = cena; (b) = blueprint

Ion Cannon: c = 1 000 Cr

Nejjednodušší zbraň proti nepřáteckým asteroidům, prakticky na nic.

Disruptor: c = 6 000 Cr

Lepší než zbraň předchozí, ale stále nic moc.

Napalm Orb: c = 4 000 Cr

Napalm, co dodat.

Chaos Bomb: c = 12 000 Cr

Vylepšená verze předchozí bomby. Zasáhne větší oblast, účinně zejména proti hustě osídleným asteroidům.

Vortex Mine: c = 5 000 Cr

Průměrná zbraň proti asteroidům.

Laser Cannon: c = 1 000 Cr

Nejslabší protilodní zbraň.

Photon Cannon: c = 4 500 Cr

Dvojhlavňový protilodní kanón.

Plasma Cannon: c = 9 000 Cr

Nejsilnější protilodní zbraň. Plasmový náboj může prorazit i ten nejsilnější pancíř. Pozor na větší účinky.

Static Inducer (b): c = 4 500 Cr

Pomocí tohoto zařízení je loď schopna vyslat elektromagnetickou vlnu, která poplete elektroniku nepřátecké lodě. Během této doby nepřátecká loď se nemůže hýbat ani útočit a je vám oddána na milost a nemilost.

Warp Generator (b): c = 9 000 Cr

Velice zajímavá věcička, která se v pravidelných intervalech zapíná a vypíná. V zapnutém módu je loď nezasažitelná, ale sama může útočit. V módu vypnutém je vše normální, loď může být zasažena a může útočit.

Deflector (b): c = 12 000 Cr

Toto zařízení obsahuje generátor, který využívá energii k tomu, aby loď částečně absorbovala či odklonila nepřátecký útok.

Shield X10: c = 1 500 Cr

Obranný bonus 10.

Shield X20: c = 3 000 Cr

Obranný bonus 20.

Shield X30: c = 5 000 Cr

Obranný bonus 30.

Shield X40 (b): c = 6 500 Cr

Překvapivě obranný bonus 40.

Shield X50 (b): c = 8 000 Cr

Nejsilnější štit, obranný bonus 50.

K přehledu raket není myslím třeba nic dodávat. Snad jen toto: jsou sice ničivé, ale drahé a na delší vzdálenost nepříliš přesné.

Rakety: c = cena; n = potřebné nerosty

Explosive: c = 1 000 Cr; n = 1 Selenium

Základní raketa s nízkým účinkem. Doporučuji pálit více najednou.

Area Explosive: c = 8 000 Cr; n = 2 Barium

Rakety s ničivějším účinkem než Explosive.

Napalm: c = 6 000 Cr; n = 1 Quazinc

Opět napalm.

Hellfire: c = 20 000 Cr; n = 3 Quazinc

Vylepšená verze předešlé rakety. Může zasáhnout větší oblast. Nejúčinnější raketa proti hustě osídleným asteroidům.

Scatter: c = 10 000 Cr; n = 3 Selenium

Vylepšená verze základní rakety Explosive. Scatter se nad povrchem rozdělí na 25 bojových hlavic a tak zasáhne větší oblast.

Vortex: c = 9 000 Cr; n = 3 Crystalite

Raketa, která se rozdělí na jakési elektrické blesky, jež poškozují budovy, kterých se dotknou.

Nuclear (b): c = 50 000 Cr; n = 5 Asteros

Velmi ničivá zbraň. Při zásahu může zničit všechny budovy a navíc i poškodit lodě na oběžné dráze. Asteroid může být po tomto zásahu desítky let neobvyvatelný, takže bacha!

Virus (b): c = 30 000 Cr; n = 1 Traxium

Velice mocná raketa, která bohužel-nebo naštěstí

ti potřebuje velice vzácný nerost Traxium. Obsahuje substanci, která po zásahu začíná přeměňovat strukturu povrchu asteroidu, na němž pak nebude moct stát žádná budova.

Anti-Virus (b): c = 10 000 Cr; n = 4 Barium

Odstraňuje účinky přecházející rakety. Pomalu, ale jistě. Mějte vždy vyrobenou alespoň jednu.

Mega (b): c = 65 500; n = 1 Nexus

Nejničivější zbraň! Jednoduše zlikviduje celý asteroid. Ten se prostě rozlétné na kousky.

Stasis (b): c = 40 000 Cr; n = 2 Korellium

Nejnovější vynález. Účinek rakety po zásahu zmrazí na určitý čas celý asteroid. Žádná loď či raketa nemůže odstartovat ani přistát. Velice povídavá zbraň.

V případě, že už nebudete vědět co s penězi, nebo alespoň, když budete již mít vše, co zatím potřebujete, a ještě vám nějaké peníze zbudou, doporučuji je investovat do špionáže pomocí satelitů. Můžete se pak dozvědět spoustu zajímavých a velice užitečných informací, i když nezrovna levně.

spy satellite info

Population: populace na daném asteroidu

Missile inventory: počet raket v silech uvnitř asteroidu. Rakety jsou rozděleny dle ničivosti do tří kategorií. Ve čtvrté kategorii jsou rakety s neznámým účinkem.

Number of enemy asteroids: udává počet nepřáteckých asteroidů. V součtu mohou být zahrnutý i ještě neobjevené asteroidy.

Our asteroids known to enemy: počet našich asteroidů, o jejichž existenci nepřítel ví (ty pak nemusí být bráněny).

Building inventory: seznam budov na asteroidu. Ty jsou rozděleny na obranné, útočné, základní a na budovy produkující energii.

Make up of deployed fleet: v případě varování o vypuštění nepřátecké flotily lze získat informace o počtu normálních a bitevních lodí.

Destination of deployed fleet: informace o cíli vypuštěných flotil.

Destination of missile strike: informace o cíli právě vypuštěných raket.

Upozornění: některé informace získané ze satelitů mohou být nesprávné. Tetracorp za případné škody nepřebírá žádnou odpovědnost.

Na závěr uvádím všechny mně známé shortcuty čili klávesové zkratky pro některé operace. Jejich funkce se špatně vysvětluje a nejlépe to pochopíte, když je vyzkoušíte.

shortcuts:

D - zapíná a vypíná demoliční mód.

S - zapíná a vypíná ovládání lodí.

Space - přepíná pohledy na asteroid.

Kurzorové šípky (doleva a doprava) - otáčení asteroidu

klávesy „1-9“ - jejich funkci nejlépe poznáte v menu, kde si vybíráte budovy na stavbu.

F1-F10 - přepínání mezi navolenými asteroidy.

LEWIS

Darkmere

Opět pro začátek několik poznámek. Tato mapa vám asi zas bude působit potíže, ale vzhledem k častým patrovým rozdílům to jaksí nešlo jinak. Tolik k mapě, jo a abych nezapomněl, na začátku vám opět zmizí všechny vaše věci, takže se nelekněte. A ještě něco, u závěrečných levelů bývá zvykem přehlídku všech nestvůrek, ani Darkmere není výjimkou, takže se můžete těšit na celou plejádu (7) vašich oblibených nepřátel. To by tak stačilo, vzhůru na:

LEVEL 3 - JESKYNĚ

Nejprve jedna rada. Schovejte si pro závěrečný souboj jídlo + pití na doplnění energie, alespoň jeden lektvar sily (strength potion) a zhruba tak dva „sejvovací“ lektvary. Jestli jste ready, můžete vyrazit.

1 - Jděte do knihovny. Přečtěte si tam nějakou knihu (sice tam je jen jedna kniha, ale to je detail). Dozvite se o obětním rituálu orků. Neváhejte, představení se koná v chrámu.

2 - V chrámu (trochu honosný název pro místnost s jedním obětním stolem) vás čeká rozlučný šaman, kterému jste překazili jeho skvělou show. Raději ho zabijte, než se rozlučí ještě více. Zachráněná oběť vám poděkuje (ještě aby nadávala) a řekne vám pář rad a místních drbů. Seberte dýku, která po šamanovi zbyla, budete ji potřebovat ke konci levelu.

3 - Dejte na radu té oběti a vydejte se k vězení. Většina strážců (pavouci apod.) má u sebe klíč k nějaké cele. Tu otevřete, pozor! V nějakých celách jsou jen příšerky, osvobodte vězně a pokračujte dále. Až osvobodíte všechny vězny, vratíte se do cely 6, pokačejte s obyvateli té cely, dostanete klíč k poslední (č.11) cele. V té je uvězněn strýc Bob, o kterém již toho hodně víte. On vám řekne kombinaci potřebnou k použití výtahu.

4 - Na nic nečekajte, vydejte se tam, stiskněte páky a hurá do finále. Stále jděte, dokud se nedostanete k podivným dveřím. Vložte do nich šamanovu dýku a uložte pozici!

5 - Teď přijdou opravdové problémy. Následuje totiž Dračí pokoj, který je plný vajíček s malými draky. A teď bacha. Jakmile se nějaký drak vylihne, musíte ho okamžitě zabít, jinak neodcházejte z místnosti! Při návratu už by tam byly dráčci dva a stále by se lhli další a to by bylo nad vaše sily. V místnosti je i hlavní dračice Beringaria, která vám zatím jen poví svůj příběh. Ten uvedu jen ve stručnosti, abyste věděli, jak je to zamotané. Tato dračice je totiž tím drakem, kterého údajně zabil Ebrynuv otec. Jenže ona je živá, a proto mohla vymyslet tento plán. Proměnila se ve sličnou elfku, kterou Gilborn pojala za manželku a která mu brzy povila syna,jenže pak už nemohla vydržet v elfí podobě, musela se změnit zpátky v dračici a to znamenalo zmizet. Nyní již opět nabila sily a chce Gilbornovi ukázat svou pomstu.

6 - Pokud jste se řídili mou radou a zabili tudiž všechny bratřičky a sestřičky, vratíte se do chodby a uložte pozici. Pak doplňte energii a vypijte lektvar sily. Nyní máte možnost stát se i matkovi vrahem, do toho!

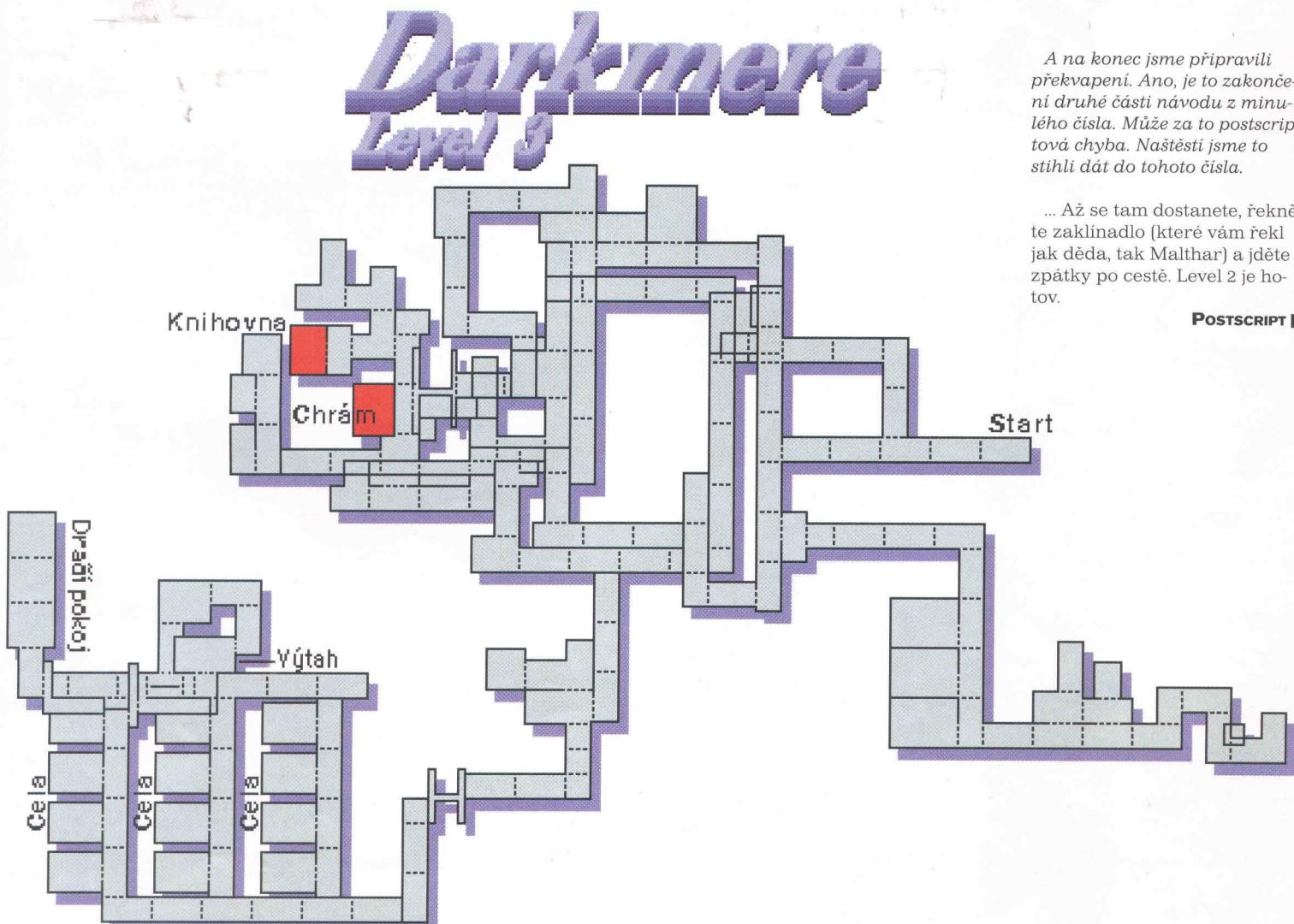
V případě úspěchu (tak těžké to zas není) vás čeká „animace“ a outro. Jsou to sice jen obrázky s textem, ale furt lepší než jen nápis vyhráli jste apod. A navíc má zajímavý závěr, který víc než naznačuje, že se dočkáme pokračování. Nashledanou u Darkmere2 se těší

LEWIS ■

A na konec jsme připravili překvapení. Ano, je to zakončení druhé části návodu z minulého čísla. Může za to postscriptová chyba. Naštěstí jsme to stihli dát do tohoto čísla.

... Až se tam dostanete, řekněte zaklinadlo (které vám řekl jak děda, tak Malthar) a jděte zpátky po cestě. Level 2 je hotov.

POSTSCRIPT ■



NA VLNÁCH MULTIMEDIÍ...



FALCON 030

Atari Falcon 030 Ryze multimediální 32 bitový počítač založený na procesorech MOTOROLA MC68030 (takt 16/32/40 MHz podle přání) a DSP 56k (takt 32 MHz). V základním provedení Hi-Color grafika (65536/768x480) pro zpracování videa (S-VHS), overlay bit pro vkládání animací a titulkování, podpora genlockingu, 16 bit stereo zvuk (vstup/výstup), DSP pro profi práci se zvukem, harddiskrecording. Interní harddisk 80 MB, vnější rozhraní SCSI 2, LAN, 4 MB RAM.

DOPLŇKY:

- Externí harddisky SCSI (520 kB - 2 GB)
- Výmenné disky SyQuest SCSI 3.5"
- CD mechaniky SCSI
- Monitory SVGA

- Koprocesory 68882
- Akcelerátory, Grafické karty
- Paměťové karty (8/14 MB)
- Videodigitizery, provedení ve věži na přání

SOFTWARE:

- Texteditor MAT 2
- Atari Works
- FAUST - účetnictví
- Grafická studia
- Programovací jazyky

- Hudební programy
- Národní prostředí
- ST čeština II
- Literatura
- Velké množství domácích i zahraničních her



JAGUAR

Multimediální herní systém, 5 paralelních 64-bitových RISC procesorů. V současné době nejvýkonnější herní systém

o výkonu 55 MIPS, se sběrnicí o propustnosti 106 MB/s, Truecolor + alfa kanál, HIFI zvuk v CD kvalitě, hardwarová podpora gourardova stínování, 3D z-bufferingu...

HRY:

- Wolfenstein 3D • Crescent Galaxy • Evolution Dino Dudes • Raiden
- Tempest 2000 • Alien vs Predator • Checkered Flag II • Club Drive
- Kasumi Ninja • Star Raiders • Tino Toon • Doom • Brutal Football
- Cybermorph

ATARI 800 XE

- nenáročný domácí počítač s možností připojení disketové jednotky, tiskárny a kazetového magnetofonu.
- Velké množství hardwarových doplňků, her, užitkových a výukových programů.



PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640



AMIGA 1200

32 bitový počítač založený na procesoru MOTOROLA 68EC020 s taktem 14 MHz, grafika na bázi AGA čipů (24 bitová paleta barev). Operační paměť 2/11 MB zajišťující chod nejnáročnějších programů. Díky kompatibilitě s nižšími modely počítačů Amiga je dnes na trhu široká paleta software. Počítač lze připojit na běžný televizor anténním nebo video vstupem nebo VGA monitor, s možností je stereo výstup zvuku.

DOPLŇKY:

- Interní harddisky (20 - 540 MB)
- Paměťové karty (1/5/9 MB)
- Koprocesory 68882
- Akcelerátory

- Cvrček - stereo sampler
- AMADEUS - midi rozhraní
- Videodigitizery
- Paralelní síť

SOFTWARE:

- Výukové programy (Aj, Nj, Mat., Čj)
- Účetnictví "Podnikatel 3.0"
- AMOS 1.3 (Basic)
- Národní prostředí
- Hudební moduly

- Organizer
- Utility "Asterion"
- Obrovská nabídka her (domácí i zahraniční tituly)
- Literatura



AMIGA

32

Multimediální 32 bitový systém založený na procesoru Motorola 68EC020 s taktem 14 MHz, grafika na bázi AGA čipů (24 bitová paleta barev), kompatibilita s Amigou 1200. Operační paměť 2MB zajišťující chod nejnáročnějších her a systémová podpora přehrávání běžných audio CD, CD+G znamenají 100% využití zabudované CD mechaniky. Speciální modul pro MPEG-I dekomprese dat umožňuje plynulé přehrávání video disků v kvalitě S-VHS. Díky kompatibilitě s nižšími modely počítačů Amiga je dnes na trhu široká paleta software včetně disků pro předchůdce CD32 (CDTV). CD 32 lze připojit na běžný televizor anténním nebo video vstupem, samozřejmostí je stereo výstup toužící po spojení s vaší Hi-Fi věží. Expanzní slot umožňuje přestavbu CD 32 na plnohodnotnou Amigu 1200.

HRY:

- 7 Gates of Jambala • Alfred Chicken • Beavers • Brutal Football • Bubba's Stick
- Burning Rubber • Cannon Fodder • Castles 2 • Chambers of Shaolin • Chaos Engine • Chuck Rock 2 • Chuck Rock 1 • D-Generation • Dangerous • Streets • Dennis • Deep Core • Disposable Hero • Diggers, Dracula • First Fortsen • Elite II - Frontier • Gunship 2000 • Humans I & II • James Pond 2 Robocod • James Pond 3-Oper • Mean Areas • Microcosm • Morph • Nick Faldo • Nigel • Mansell's World Champ • Overkill • Pinball Fantasies • Pirates Gold • Psycho Killer • Reach Out for Gold • Seek and Destroy • Sensible Soccer • Sleep Walker • Summer Olympics • Surf Ninjas • Town With No Name • Treasure in the Silver Lake.
- Trivial Pursuit • Trolls • Whales Voyage • Zool 2

**PLNÝ SORTIMENT FIRMY JRC NAJDETE
V NÁSLEDUJÍCÍCH PRODEJNÁCH:**

CONSUL

náměstí
Republiky 12
Plzeň

Palenická 28
323 17 Plzeň
tel: 019/523721



Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258